Roteiro de Cinema e Televisão

Flavio de Campos

Roteiro de Cinema e Televisão

A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória

ZAHAR
Jorge Zahar Editor
Rio de Janeiro

Copyright © 2007, Flavio de Campos
flavio.decampos@yahoo.com

Copyright desta edição © 2007:
Jorge Zahar Editor Ltda.
rua México 31 sobreloja
20031-144 Rio de Janeiro, RJ
tel.: (21) 2108-0808 / fax: (21) 2108-0800
e-mail: jze@zahar.com.br
site: www.zahar.com.br

Todos os direitos reservados.
A reprodução não-autorizada desta publicação, no todo
ou em parte, constitui violação de direitos autorais. (Lei 9.610/98)

Capa: Sérgio Campante sobre imagem © Parque/zefa/Corbis/LatinStock

CIP-Brasil. Catalogação-na-fonte
Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ.

Campos, Flavio de

C212r Roteiro de cinema e televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória / Flavio de Campos. — Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

Contém glossário
Inclui bibliografia
ISBN 978-85-7110-985-8

1. Roteiros cinematográficos – Técnica. 2. Roteiros de televisão – Técnica. I. Título.

CDD: 791.437
07-0687 CDU: 791.43

Sumário

Apresentação *11*

1 Vida, estória e narrativa *15*
Perceber, inferir e imaginar *21*

2 Imaginar uma estória *27*

3 Narrador, ponto de vista e ponto de foco *37*

4 Gêneros de estória e gêneros de narrativa *65*

5 Bisbilhotice, fofoca, exibicionismo e voyeurismo *87*

6 Elementos de estória e recursos de narrativa *97*
Fio de estória, trama, trilha *99*
Trama principal, trama secundária e subtramas *102*
Storyline *105*
Incidente *107*
Incidente essencial *110*
Situação *111*
Problema dramático *114*

Cena *119*
Cena essencial, peripécia e ponto de virada *128*
Rubrica *132*
Letreiro, legenda *137*

Personagem *139*
Personagem principal, personagem secundário *148*
Herói, vilão e anti-herói *151*
Perfil de personagem *156*
Mapa e núcleo de personagens *159*
Nome de personagem *164*

Ação *166*
Motivação e objetivo *173*
Jogo de ações, conflito, dilema *176*

Som *182*
Fala *186*
Monólogo e solilóquio *198*
Aparte, fala em off, voz em off e voz over *201*

Objeto *204*

Tempo e progressão *209*
Ritmo e gradação *217*
Flashback e flashforward *226*
Elipse *229*
Índice, metonímia e metáfora *232*
Suspense, surpresa, gancho e ironia dramática *236*

Tema *245*

Premissa *251*

Estilo *261*

Unidade *265*

7 Narrar uma estória *271*

Happy end *284*

8 Sinopse e *pitch* *289*

Adaptação *293*

Título *300*

9 Escaleta *305*

Dois exemplos de escaleta *316*

10 Roteiro *327*

O roteiro dramático *330*

O roteiro épico *333*

O roteiro lírico *337*

11 Epifania *347*

12 Estranhamento e tédio: as regras *357*

Rever, cortar, reescrever; o *script doctor* *363*

Colaboração *368*

O leitor profissional *370*

À guisa de desfecho *373*

Epílogo *376*

Glossário *379*

Bibliografia teórica *393*

Índice das obras de ficção *397*

Índice remissivo *403*

Para Letícia, minha mulher adorada,
e meus filhos Kawe, Clara e Raul,
evidentemente.

Apresentação

> *"Para dizerem milho dizem mio*
> *Para melhor dizem mió*
> *Para pior pió*
> *Para telha dizem teia*
> *Para telhado dizem teiado*
> *E vão fazendo telhados"*
>
> Oswald de Andrade, "Vício na fala"

Eu era garoto quando ouvi pela primeira vez, da boca de meu pai, a frase do poeta Fernando Pessoa: "Navegar é preciso, viver não é preciso." Durante anos, interpretei esse "preciso" não como "necessário", mas como "exato". "Navegar é exato, viver não é exato."

Meu tio, navegador dos sete mares, se armava de bússolas, réguas, mapas e que tais, traçava rotas marítimas e tudo fazia sentido: navegar é preciso, exato. Um barco afinado, os astros no céu, os instrumentos de navegação, o traço de uma rota e você chegava ao seu destino com precisão. Viver, não. As pessoas à minha volta viviam lidando com surpresas, despesas imprevistas, notícias de última hora, mortes súbitas. Viver não é exato, viver não é preciso. Anos depois, alguém me disse que a frase vem do latim "navigare necesse, vivere non est necesse" e minha interpretação foi por água abaixo.

Seja como for, este livro pretende tornar um pouco mais exata a sua precisão de narrar estórias — "precisão" nos dois sentidos da palavra. Para isso, descreve os elementos e os recursos da dramaturgia épica (que relata fatias das vidas dos personagens), da dramaturgia lírica (que expressa subjetividades dos personagens) e da dramaturgia dramática (que revela os personagens através dos jogos das suas ações). A reboque disso, ele transita por literatura (poesia e

prosa), teatro, história com agá, jornalismo, música (letra e melodia) e cantiga de roda.

Este livro, portanto, trata de narrativa em geral e de roteiro de cinema e tv em particular.

A base da dramaturgia dramática está na tragédia grega e a base da sua descrição, na *Poética* de Aristóteles. Mas Ésquilo, Sófocles e Eurípides não leram a *Poética* para escrever suas tragédias. Quando Aristóteles nasceu, em 384 a.C., os três estavam mortos havia 20 anos ou mais.

Apesar de conter passagens prescritivas — "O Coro ... deve participar da ação como Sófocles e não como Eurípides realizou" —, a *Poética* se propunha fundamentalmente a descrever um teatro que se produzia na Grécia Antiga. Em épocas posteriores — mais agudamente no Império Romano, no Neoclassicismo e, em vasta medida, hoje —, a *Poética* ganhou status de norma, a norma ganhou feição de normalidade e a produção de textos para a cena passou a se pautar pela dramaturgia dramática. Fez-se prescrição do que, na *Poética*, era descrição com passagens prescritivas.

Mas, à maneira dos operários do poema na epígrafe, dramaturgos e roteiristas vêm usando elementos e recursos não-dramáticos, e vêm fazendo peças de teatro e roteiros.

A seguir, faço observações tópicas.

▪ Procurei reduzir o número de conceitos teóricos a um mínimo funcional e desconsiderei "escola", "corrente" ou "idade" deste ou daquele conceito. Como ocorre com tantas estórias, não busquei os conceitos, eles vieram ter aqui.

▪ Se, no correr da leitura, você quiser saber como entendo tal ou qual conceito, vá ao "Glossário", no final do livro.

▪ A necessidade de distinguir narrativas sobre pessoas de narrativas sobre personagens me levou a usar os termos "história" e "estó-

ria". Com o Guimarães Rosa de "Aletria e Hermenêutica", "a estória, em rigor, deve ser *contra* a História. A estória, às vezes, quer-se um pouco parecida à anedota." E alterno o gênero da palavra "personagem" — o que a gramática da língua portuguesa não abona. Daí "o personagem" e "a personagem".

▪ O resumo da estória que se vai narrar num roteiro, o cinema chama de "argumento" e a tv, de "sinopse"; o segmento de trama que o cinema chama de "seqüência", a tv chama de "cena"; a ação de registrar imagens, o cinema chama de "filmar" e a tv, de "gravar"; a organização das imagens registradas, o cinema chama de "montar" e a tv, de "editar". Como este livro trata de cinema e tv, vou usar alternadamente esses e outros sinônimos. Ressalvo que, pela ambigüidade que as palavras "argumento" e "seqüência" possuem, preferi os sinônimos "sinopse" e "cena".

▪ As traduções, não havendo indicação em contrário, são minhas. E, nos exemplos de roteiros, mantive a formatação do original. Roteiros brasileiros seguem uma formatação, roteiros norte-americanos seguem outra — e uns e outros consideram padrão as suas respectivas formatações.

▪ Alguns teóricos ilustres e professores meus afirmam que forma e conteúdo narrativos são indistintos e que são distintos autor e narrador. A produção de formas e conteúdos narrativos com que lido faz mais de 30 anos afirma o contrário.

Do primeiro cabeçalho à última rubrica da última cena, autores-roteiristas oscilam entre si e o seu narrador, entre decisões narrativas suas e decisões do seu narrador. À semelhança do que faz com os personagens — com quem, mesmo que minimamente, também se confunde (num exemplo, personagens só usam palavras saídas da cabeça do autor) —, um autor está constantemente entrando e saindo do seu narrador, percebendo e narrando a estória como o narrador percebe e narra, e como ele, autor, percebe e narra. Narrador é recurso no qual o autor ama disfarçar-se.

Apenas receptores — leitores, espectadores e teóricos — podem considerar indistintos forma e conteúdo narrativos: eles percebem o produto. Escritores sabem que seu trabalho consiste em fabular estórias e, em seguida, buscar forma narrativa que lhes dê trânsito fluente: eles percebem o processo.

▪ Este livro teve como ponto de partida os cursos de dramaturgia para teatro que dei na Universidade do Rio de Janeiro (Uni-Rio), na década de 1980, e nas consultorias e cursos de roteiro, na TV Globo, de 1984 até hoje.

Aos meus alunos vão os meus maiores agradecimentos, pelo tanto de viço e ensinamento que me deram. Aos meus amigos Marta de Senna, Guilherme Vasconcelos e Júlio Fischer devo a leitura atenta e crítica do primeiro tratamento. Devo agradecimentos especiais a Flávia Lins e Silva, pelo incentivo e cobrança, a Mariana Zahar, filha do meu caro Vicente Bastos, por seu apoio, competência e carinho.

1

Vida, estória e narrativa

"Então vem, então vamos
Que a noite se esparrama sob o céu
Como um paciente anestesiado sobre a mesa.
Vem, vamos por certas ruas semidesertas,
Por antros murmurantes
De noites insones em hotéis baratos
E restaurantes com serragem e conchas de ostra:
Ruas que vão como discussão vã
De insidiosa intenção
A levar você à pergunta das perguntas.
Ah, não pergunta, não pergunta
'Que pergunta?', 'Que pergunta?'
Vem, vem, vamos fazer a nossa visita."

T.S. Eliot, os primeiros versos de
"A canção de amor de J. Alfred Prufrock"

Vida se parece mais com macarronada do que com as tranças da Dorothy, do filme *O Mágico de Oz*. Você olha para a macarronada, vê um fio de macarrão e ele logo some, macarronada adentro. Você vê outro fio, que some também, e outro, e mais outro. E assim, um por um, você vê, segue e perde todos os fios na macarronada, uma maçaroca embolada.

Os fios das tranças, não. Você os vê, segue, eles também somem, mas todos somem na mesma direção, lado a lado, arrumadinhos. E reaparecem mais adiante, para sumirem em seguida, e reaparecerem, e assim até o fim. Dá até para imaginar o percurso de cada um dos fios, até terminarem, todos juntos, depois da fita azul.

Hoje, por exemplo, o porteiro do seu prédio passou por você, lhe deu o "bom-dia" de sempre e sumiu na garagem. Você entrou no táxi que o levou à produtora e nem desconfiou que o motorista

era o Travis Bickle trasladado do filme *Taxi Driver* e ainda obcecado por livrar a cidade do fedor e das putas. Dentro do elevador lotado, o rapaz Wilson de Souza Neto falou de clausura, de asfixia, de bicho-de-sete-cabeças, mas você não ouviu, de tão focado que estava no cheque que tinha de receber, ou não ia ter como pagar a última parcela da sua Contax N.

Na produtora, Carmen de Merimée jogou aquela sedução fatal que, graças aos céus, acionou todos os alarmes do mundo — que se calaram quando você fechou a porta da sala do Departamento Financeiro. Faustino, o contador, surgiu com o seu cheque na mão e logo sumiu na sala ao lado, onde os colegas faziam uma festinha de despedida para ele. (Depois de 15 anos longe de casa, Faustino finalmente voltava para a sua Maraçantibiaçaba, no litoral baiano.)

De volta à maçaroca da rua, gozando a tranqüilidade que o cheque no bolso lhe dá e feliz com a encomenda de um novo roteiro — "Esse você escreve sobre o que quiser", lhe disse o produtor —, você se dedica a aprimorar sua arte de chutar tampinhas ao léu e a flanar ao deus-dará. Você não precisa ir ao mundo. Agora, o mundo pode vir até você, talqualmente ele é — ou assim é, se lhe parece.

De vez em quando, lhe vêm à cabeça flashes do conto "Las babas del diablo", de Julio Cortázar, que você leu, pois é, parece que foi ontem, mas faz muito tempo.

Você, Roberto Michel, fotógrafo, tradutor e roteirista, vai e senta num banco da praça, ao lado de um velho muito velho, e dá de olhar sem foco aquela maçaroca de fios de vida que surgem e somem à sua frente; dá de matutar sem empenho a próxima estória que vai narrar, o próximo roteiro que vai trançar.

Do chafariz quase seco, uma gota goteja e, depois dela, outra gota goteja e, depois, outra, e outra, o mesmo intervalo de tempo a espaçar uma gota da outra, e agora mais outra gota goteja, e lá vem outra gota que vai e goteja como as outras, antes, e... Não. Gota a gotejar pode ser exemplo da gravidade que tudo atrai, ou índice do desleixo da prefeitura com a cidade, ou da estiagem que seca chafarizes, plantas e almas, ou do tédio, do ritmo daquela fatia de vida, ou um elemento a serviço do lírico, como o saco plástico que voa à toa no filme *Beleza*

americana; gota a gotejar pode ser até um mantra budista, sei lá eu. Mas, não, gota a gotejar muito dificilmente vai se constituir estória.

Também muito dificilmente vai se constituir estória o fato de que, no meio do caminho, tinha uma pedra, tinha uma pedra, no meio do caminho, tinha uma pedra, no meio do caminho, tinha uma pedra. Na imensa maioria dos casos, estória trata do que acontece com pessoas ou metáforas suas, como Michael Corleone ou Saci-Pererê.

Mas se você, como poeta Carlos Drummond de Andrade que é, trabalhar os elementos pedra e caminho e meio de caminho, e a reiteração de que tinha uma pedra no meio do caminho, e se você acrescentar ali uma pessoa (ou metáfora sua) de retinas fatigadas de tanto olhar para aquela pedra no meio do caminho, de tanto tentar e não conseguir, não conseguir ir, não conseguir seguir além daquela pedra e daquele meio de caminho, aí sim, você vai poder narrar o que caminho, meio de caminho e uma pedra ali têm de interessante, novo, estranho, incômodo, errado, cômico, maravilhoso, assustador; você vai poder começar a imaginar uma estória.

Um flash de "Las babas del diablo" lhe lembra que, "quando está com uma câmera, você tem a obrigação de ficar atento". Você tira a Contax da mochila, tira a tampa da lente, liga o fotômetro, coloca a câmera no rosto, dá foco e imediatamente somem a vastidão da praça e o seu olhar distraído. Ao invés disso, no quadro da lente Zeiss-Planar 85/1.4 que você tanto ama, lá estão uma fatia da praça e o seu olhar sobre ela.

Árvores desenham sombras no chão, pessoas entram e saem do quadro, uma poça d'água reflete parte disso, um menino atira uma porção de milho para o alto, os pombos voam, felizes e assustados, você clica e já se arrepende.

Um tempo até que você, o cara livre, leve e solto, assimile o esporro que recebe de si, o profissional que se permitiu fotografar um clichê bocó.

O velho a seu lado sorri como quem quer puxar conversa, mas você volta para trás da câmera. (Agora, você é caçador à espreita de incidente essencial que dê começo a fio de estória.)

Dorothy surge, você dá foco nela, não clica e ela some. A passagem da Dorothy é semelhante à de todos aqueles fios que surgiram e sumiram dentro da macarronada da vida: fios sem percurso imaginável ou, como no caso da Dorothy, sem importância atinável.

Um tempo num quase tédio seu, a lente quase desatenta da sua câmera a varrer a praça, e Faustino entra e sai do quadro, pisadas firmes, largas, decididas.

Você enquadra rápido, dá foco, mas só consegue clicar uma vez, o Faustino já de costas, a abrir caminho pelo mar de poças e pombos. Você afasta a câmera do rosto, se levanta, quer chamar, mas o Faustino sumiu.

Você pergunta ao velho a seu lado para onde foi o Faustino e ele responde que a última vez que o viu foi quando você clicou. O velho acrescenta que Faustino parecia ter a urgência de Ulisses a caminho de Ítaca e você se espanta com tal sagacidade. Quem é Faustino?, o velho quer saber.

Há 15 anos, Faustino deixou Maraçantibiaçaba, no litoral norte da Bahia, e veio para cá, "para ganhar dinheiro e voltar rico para a mulher, a filha e o filho". Trabalhador, honrado, avarento e muito religioso, Faustino conseguiu juntar um bom pé-de-meia e hoje ia pegar o navio de volta para casa.

O velho pergunta o porquê do seu interesse por Faustino e pelas pessoas que passam por ali, você fala de fios de vidas e de estórias, o velho sobe no banco e declama, em plena praça:

Faustino, que passara 15 anos
longe de casa e pertences, de esposa e filhos,
depois de enriquecido na avareza,
voltava de navio para os seus.

"Oh, Deus", suspirou o honrado Faustino,
ao avistar ao longe a terra natal,
"não me castigues pelos pecados
nem me recompenses por quaisquer merecimentos.
Apenas, porque és dadivoso, permite-me encontrar
sadios e alegres, filha, filho e esposa."

Assim suspirou Faustino e Deus ouviu o pecador.
Faustino encontrou seu lar em paz e prosperidade:
a esposa, seus dois filhos
e — com a bênção de Deus — outros dois.

Você percebe: ali está o começo do fio de estória de que precisava.

Confuso e feliz, você pergunta "E o senhor, quem é?", o velho responde "Gotthold Ephraim Lessing", você não associa o nome à pessoa, se despede às pressas e vai.

É noite. No seu apartamento, a foto do Faustino, projetada, ocupa quase toda a parede. Você zanza à frente da luz do projetor, sua sombra passa sobre o Faustino a botar pombos em revoada, rumo à Maraçantibiaçaba, à mulher, aos dois filhos "e — com a bênção de Deus — outros dois". Você conhece o Faustino, baixa o olhar e murmura: "Que problema!"

Ao voltar o olhar para a foto na parede, o Faustino não está mais lá. Só as poças e os pombos. Lá na praça, Faustino tinha sumido dentro da maçaroca da vida; agora, ele sumia da foto. Agora, Faustino só existe na sua cabeça e você tem de narrar essa estória ou ela, à maneira das almas penadas, vai ficar a vagar, imaterial, pelo ar.

Perguntado onde buscava tantas idéias para compor tantas músicas e tão belas, Wolfgang Amadeus Mozart respondeu que era muito fácil: as músicas vagavam pelo ar. Era só pegá-las e trazê-las para o papel. Acontece assim com as estórias. Elas também estão no ar, no mar, nos campos, nas ruas, nas praças da cidade, na sua casa, nos jornais em cima da mesa, na sua memória, no seu imaginário e por aí tudo. São estórias de naturezas e universos diferentes, ouvinte, leitor ou espectador diferentes, mas são estórias a vagar, a pedir para você narrar.

À sua volta, também estão aquelas pessoas que vivem a dizer que suas vidas dariam um livro ou um poema adamascado, ou que caberiam numa tela ou num palco iluminado. Infelizmente, só muito raro essas pessoas conseguem traduzir suas estórias de vida para livro, palco ou tela. O que, não muito raro, gera pessoas abarrotadas de estórias, sofredoras disso, tagarelas sem prumo nem rumo. Pessoas que foram bafejadas por estórias ou talento narrador, mas não cuidaram

de se tornar canal para talento e estórias. No extremo, atazanadas pelas estórias que se debatem em torno e dentro das suas cabeças, essas pessoas dão de distorcer as coisas da vida, de inventar incidentes que não aconteceram, confundir história com estória. E danam de trazer para a vida não a revelação e o entendimento que escritor traz, mas embuste e confusão. (Sim, de André Malraux a Truman Capote, a gente sabe que houve e há escritores mitômanos, mas isso fica entre parênteses.)

Você não é dessas pessoas. Você tem começo de estória, talento, técnica e determinação. Você vai fiar os fios que constituem a massa dessa estória, narrar a chegada de Faustino a Maraçantibiaçaba e o que decorreu disso.

Vamos primeiro às definições.

Fio de estória é o percurso que um incidente ou uma seqüência de incidentes traça dentro de uma massa de estória.

Massa de estória é o incidente ou o conjunto de incidentes imaginados. Massa de estória é o mesmo que estória.

Narrativa é o produto da percepção, interpretação, seleção e organização de alguns elementos de uma estória.

É à massa de estória que você se refere quando diz "Tenho uma estória para contar, mas nem sei por onde começar". Aqui, você está a experimentar os prazeres e as dores de organizar numa forma narrativa uma massa de estória.

Se você se precipita, vai gerar um monstrengo como "Era um cara que resolveu voltar para a mulher que morava numa cidadezinha lá na Bahia e o filho mais velho dela e dele, que tinha muita raiva do cara que casou com a mulher do cara que estava voltando e ele, o padrasto, que não gostava de trabalhar, mandava todo mundo na casa fazer as coisas para ele. Todo mundo, quer dizer, a mulher e os quatro filhos. Quatro filhos porque a mulher e o cara que casou com a mulher, de-

pois que o cara que estava voltando tinha partido, eles dois tiveram dois filhos, um menino e uma menina. Mas, como eu ia dizendo...". Maçaroca macarrônica, massa de estória tornada narrativa sem forma, narrativa de narrador que não sabe narrar, coisa de doido.

Historiador e jornalista percorrem processo semelhante. Eles se deparam não com uma massa de incidentes imaginados, mas com uma massa de incidentes coletados, a partir da qual vão compor uma narrativa — relato ou reportagem. (Quando, terminada a projeção do documentário sobre o cidadão Charles Foster Kane, o editor Rawlston diz "É um bom curta, Thompson, mas precisa de um viés", ele está afirmando que a massa da estória sobre Kane ainda não se constituíra numa narrativa.)

Estória (ou massa de estória) é o mesmo que os formalistas russos chamaram de *fábula*: maçaroca de incidentes imaginados que pode constituir uma narrativa. Estória não é maçaroca tão embolada quanto a vida, mas é, sem dúvida, maçaroca.

Permita que eu siga bisbilhotando ao menos este seu início de trabalho da estória do Faustino.

Perceber, inferir e imaginar

Elementos de percepção são aqueles percebidos por quem teve acesso à massa de estória — nesse caso, à vida do Faustino e ao poema do Lessing. Elementos de inferência são os inferidos a partir dos elementos percebidos. E elementos de imaginação são os imaginados a partir dos elementos anteriores.

Você pede ajuda ao escritor inglês Rudyard Kipling, que lhe diz: "Durante toda a minha vida, tive sete amigos que me ensinaram tudo o que sei. Os nomes deles são *Quem*, *O quê*, *Onde*, *Quando*, *Por quê*, *Para quê* e *Como*."

Essa citação é uma reformulação dos sete *loci* da retórica clássica — *quis, quid, ubi, quando, cur, quibus auxiliis, quomodo* —, que os

alunos de jornalismo e de história estudam logo que entram na universidade.

> ***Loci*, do latim locus-i, são os sete "lugares" do pensamento que o fabulador e o narrador devem preencher, a fim de fabular (imaginar) uma estória e compor uma narrativa sem lacunas de informação.**

Assim, da estória do Faustino, você lista, sucessivamente, os elementos (a) de percepção, (b) de inferência e (c) de imaginação.

QUEM — os personagens.

Faustino:

a) Rico, avarento, honrado, religioso, pecador, preocupado com prosperidade.

b) Zeloso com a família (depois de enriquecido, ele volta para ela); tem fé em Deus (reza, suspira rogos a Ele); 15 anos longe de casa, dois filhos, Faustino deve ter uns 40 anos de idade.

c) Homem íntegro, rígido, desprovido de humor, obcecado por segurança e pela opinião dos outros.

A mulher do Faustino:

a) Sadia e alegre.

b) Também se preocupa com prosperidade, que materializou tendo mais dois filhos. Para ela, também vale o rogo "não me castigues pelos pecados, nem me recompenses por quaisquer merecimentos". Também deve ter uns 40 anos de idade.

c) Tem admiração por Faustino e paixão pelo segundo marido. O nome dela é Vanda. (Vanda poderia ter tido mais de dois homens. Por economia narrativa e para não lhe emprestar traço de mulher volúvel, você imagina apenas mais um homem.)

A filha do Faustino:

a) Sadia e alegre.

b) Pelo segmento do poema em que vem referida, é a mais velha dos filhos; tem mais de 15 anos (o tempo da ausência do pai).

c) Tem 17 anos, é insolente e despudorada; compete com a mãe e despreza o pai, Faustino. Desde a puberdade, tenta, cada vez com mais determinação, seduzir o padrasto. O nome dela é Marina.

O filho do Faustino:

a) Sadio e alegre.

b) Pelo segmento em que vem referido, é o mais moço dos filhos do Faustino; tem mais de 15 anos (o tempo da ausência do pai).

c) Tem 16 anos. É um garoto confuso nos sentimentos que dedica às pessoas à sua volta. Primeiro, amou o pai pelo que a mãe falava dele, depois odiou o pai pela ausência prolongada. Paralelo a isso, primeiro odiou o padrasto por ele ocupar o lugar do pai, depois amou o padrasto pela felicidade que ele trazia à sua mãe e pelo pai que era. Tem conflitos com Marina. Quanto à mãe, não há confusão: ele a entende, admira e ama. O nome dele é Telêmaco.

O terceiro filho da mulher do Faustino:

a) Não é descrito.

b) Tem menos de 15 anos (o tempo da ausência do Faustino).

c) É uma garota de nove anos, com precoce senso de equilíbrio e justiça. O nome dela é Arlete.

O quarto filho da mulher do Faustino:

a) Não é descrito.

b) Tem menos de 15 anos (o tempo da ausência do Faustino).

c) Tem sete anos, é "coro" e alívio cômico do elenco. O nome dele é José, mas todos o chamam de Bacurau.

Deus:

a) Tem poder de arbítrio, é dadivoso e ouve Faustino.

b) Manipula a vida do Faustino e dos demais personagens.

c) Participa da estória através das intervenções do Bacurau, com as quais interpreta e instiga aquelas pessoas.

O pai dos dois filhos menores da Vanda:

a) Não é indicado.

b) Não há o que inferir.

c) É o oposto do Faustino: simpático, solto, amável, preguiçoso, sem objetivos fixos. Vive o dia-a-dia sem preocupação de ganhar ou poupar coisa alguma: diz que a vida é curta e que é devoto do *Carpe diem* ("Aproveite o dia") dos antigos romanos. Pai amoroso e marido sensual, traz alegria, cor, calor e música àquela casa. E alguns credores. O nome dele, ninguém sabe ao certo. É conhecido como Tiziu.

Demais personagens de Maraçantibiaçaba:

a) Não são indicados.

b) Não há o que inferir.

c) (Você imagina que outros personagens vão se envolver na estória do Faustino.)

O Narrador:

a) Não há indicação explícita.

b) É onisciente (sabe do Faustino, de Deus ter ouvido "o pecador" e ter abençoado os outros dois filhos) e irônico (segundo ele, Deus ouviu "o pecador" e, "dadivoso", abençoou o nascimento dos outros dois filhos da mulher do Faustino).

c) (Você vai imaginar como é o narrador, depois de ler o capítulo "Narrador, ponto de vista e ponto de foco".)

O QUÊ — os incidentes da estória.

a) Faustino passou 15 anos longe de casa e pertences, de esposa e filhos, trabalhou na cidade grande, enriqueceu na avareza e voltou de navio para os seus. Ao avistar a terra natal, o honrado Faustino suspirou: "Oh, Deus, não me castigues pelos pecados, nem me recompenses por quaisquer merecimentos. Apenas, porque és dadivoso, permite-me encontrar sadios e alegres, filha, filho e esposa." Deus ouviu o pecador. Faustino chegou e encontrou seu lar em paz e prosperidade: encontrou a esposa e seus dois filhos, e — com a bênção de Deus — outros dois.

b) (Você infere que incidentes ocorreram, com o Faustino, na cidade grande, e em Maraçantibiaçaba, na ausência do Faustino.)

c) (Você imagina que incidentes ocorreram, com o Faustino, na cidade grande, e em Maraçantibiaçaba, na ausência do Faustino e depois da volta dele.)

ONDE — o lugar onde ocorre o que se narra; cenários e locações.

a) A cidade grande, o navio em que Faustino volta, Maraçantibiaçaba e a casa da família.

b) Maraçantibiaçaba é uma localidade litorânea que, do navio, Faustino avista.

c) Maraçantibiaçaba, cidadezinha típica do litoral baiano: rua principal, poucas ruas vicinais, poucas casas, um armazém e tendinha, um grupo escolar e posto de saúde e, na praça principal, onde fica a casa do Faustino, uma igreja.

POR QUÊ — as motivações das ações dos personagens; as causas dos incidentes.

a) Deus age porque é dadivoso; por isso, deu outros dois filhos para a família do Faustino.

b) Faustino ficou longe de casa porque se preocupa com prosperidade. Vanda teve mais dois filhos porque se preocupa com prosperidade. Faustino voltou para casa porque conseguiu enriquecer e porque sentiu saudades.

c) Porque tem paixão por Tiziu e admiração por Faustino, Vanda não consegue arbitrar o conflito etc.

PARA QUÊ — os objetivos das ações dos personagens; as conseqüências dos incidentes.

a) Faustino voltou para reencontrar a família.

b) Faustino voltou para reencontrar a família e lhe entregar o fruto do seu trabalho e da sua avareza.

c) Deus criou essa situação para que Faustino opte entre destruir a si e à sua família ou assimilar aquilo tudo e, assim, recuperar o sossego perdido.

QUANDO — o momento em que ocorre a estória; a duração da estória que se narra.

a) Durante 15 anos, Faustino ficou longe da mulher e dos dois filhos, e enriqueceu na avareza; durante esse tempo, a mulher do Faustino teve mais dois filhos. A estória ocorre nos dias de hoje.

b) Durante 15 anos, Faustino trabalhou muito e sua mulher lutou como pôde para cuidar da família.

c) Após amargar 15 anos na saudade da Vanda e das crianças, Faustino voltou. Após amargar um tempo na saudade do Faustino e na insegurança de criar duas crianças, Vanda se uniu a Tiziu.

COMO — a forma de perceber e de narrar a estória; o ponto de vista do narrador e o estilo da narrativa.

Não há. Massa de estória não possui forma narrativa. Formas de perceber e de narrar só vão se insinuar depois de você definir os pontos de foco e o ponto de vista do narrador.

Como vimos e veremos no próximo capítulo, imaginar uma estória não é uma orgia sem baliza, molde ou cerne.

2

Imaginar uma estória

Em geral, os fios de uma estória são imaginados como as teias de aranha são tecidas: eles provêm do cerne da estória que você quer narrar, são ditados pelo imaginário que você possui e são balizados pelo imaginário das pessoas para quem você escreve.

Essas balizas incluem a verossimilhança.

No início do Capítulo IX da sua *Poética*, Aristóteles afirma que "a diferença entre o dramaturgo ('o poeta trágico') e o historiador existe ... porque o historiador relata o que aconteceu e o dramaturgo, o que poderia ter acontecido, segundo as leis da probabilidade e da necessidade". De fato, por terem a legitimação de incidente ocorrido, relatos históricos não precisam seguir de forma estrita as leis da probabilidade e da necessidade. Em contraste, o que você imagina para a sua massa de estória deve ser legitimado pelas leis da probabilidade e da necessidade de aquilo ter acontecido, ter acontecido daquela forma e naquele momento.

Em seu livro *Adventures in the Screen Trade*, William Goldman nos lembra a invasão do Palácio de Buckingham, empreendida na sexta-feira 9 de julho de 1982 por um certo Michael Fagan, que, de tantas coincidências e facilitações involuntárias, se fosse matéria imaginada, seria descartada por improvável, inverossímil. Como diz em voz over o narrador de *Magnólia*, ao final do filme: "Existem estórias de coincidências, de acasos, de interseções, relatos estranhos. ... E, geralmente, a gente diz: 'Bem, se fosse filme, eu não acreditaria.'"

O trabalho de verossimilhança tem por foco o imaginário do espectador. As balizas para isso são fornecidas a você pelo acervo das formas e conteúdos narrativos dos seus espectadores. Por exemplo, para muitos brasileiros, estórias de ficção científica são improváveis, inverossímeis, coisa de gringo, e narrativa de cordel, coisa de matuto.

Uma das técnicas mais eficazes para você estimular a sua imaginação e balizar a verossimilhança do que imaginou é perguntar, a cada passo da geração da sua estória, "E se...?"

Constantin Stanislavsky chamou essa técnica de "O Mágico *Se*".

Mais exatamente, o "E se...?" é um estímulo à imaginação de hipóteses e seus desdobramentos, e à aferição da probabilidade e da necessidade dessas hipóteses e desdobramentos. No nosso cotidiano, fazemos isso quando imaginamos uma pessoa numa determinada situação e observamos: "Ah, se o Murilo estivesse aqui, ele ia fazer e acontecer!" Ao que alguém poderia retrucar: "Não, o mais provável seria..." Charles Chaplin chegou a afirmar que tudo o que fazia era baseado no "Mágico *Se*". Mais uma vez, William Goldman nos ajuda:

> Peter Benchley lê um artigo de jornal que fala de um pescador que capturou um tubarão de duas toneladas na costa de Long Island e pergunta: "E se o tubarão se aproximasse do litoral? E se ele não quisesse ir embora?" Em seguida, ele escreve um livro a partir dessa idéia, os produtores Zanuck e Brown compram os direitos, Benchley e Carl Gottlieb escrevem o roteiro — e é feito o filme *Tubarão* (1975).

O poema do Lessing é o relato de um fio da estória do Faustino — da sua jornada de volta para a mulher e os filhos, do suspiro que ele dirige a Deus e da sua chegada em casa. E apenas Faustino mereceu esboço de perfil: ele é rico, avarento, honrado, religioso e pecador. Os demais personagens são apenas mencionados ou, no caso de Deus, pouco mais que isso. No último verso — "e — com a bênção de Deus — outros dois" — surge o problema dramático, isto é, a possibilidade de aqueles personagens serem revelados não só através de

relato, mas também através da exibição dos jogos das ações que vão executar, motivados pelo problema que têm de enfrentar — no caso do Faustino, a situação na sua casa; no caso dos demais personagens, o Faustino. Numa primeira hipótese de trabalho, você percebeu isso e ressaltou o dramático dessa estória.

Você distribuiu traços contrastantes pelos perfis dos personagens, perguntou "*E se* Faustino se defrontar com outro personagem que ocupa o seu lugar e é o seu oposto?" — e criou o Tiziu. Em seguida, você definiu um espaço que promovesse o confronto entre os dois e todos ali, e colocou a praça principal da cidade na frente dele. Sua estória já tem um começo.

Cabe agora desenvolver esse fio de estória e criar os demais, com os demais personagens — os vizinhos, as crianças, os amigos dos filhos da Vanda, os poderosos da cidade, os credores do Tiziu etc. Cabe, enfim, usar o "E se...?", "segundo as leis da probabilidade e da necessidade".

E se a família, Tiziu inclusive e principalmente, tivesse vivido à custa do dinheiro que Faustino mandava todo mês?

E se, passado o susto inicial, Vanda tomasse a defesa do Faustino, lembrando que ele é o pai dos seus dois filhos mais velhos e que os dois precisam do pai?

E se, depois disso, ela hesitasse entre o provedor e o amante, a razão e a emoção?

E se Marina tomasse a defesa do Tiziu?

E se Telêmaco tomasse a defesa do Faustino?

E se os filhos mais moços funcionassem, dentro da candura de cada um, como comentadores do que estava acontecendo ali?

E se toda a cidade acabasse envolvida nesse problema doméstico?

E se São Jorge e a boneca Emília, montados no cavalo Rocinante, descessem do céu e solucionassem tudo?

Você desliga o projetor e a foto (ou o que sobrou dela) some da parede. Envolto na escuridão, você se sente Deus — cujo nome original, "di'-on-zen", significa "aquele que gera vida" — e uma questão toma conta de você: de onde, exatamente, começar a imaginar a estória?

Com Faustino na cidade grande, trabalhando e juntando dinheiro feito louco, mostrando fotos surradas, falando da mulher e dos dois filhos para os quais quer voltar? Com o cotidiano da Vanda, de seu novo marido e dos quatro filhos, as fotos do Faustino escondidas pelo filho mais velho? Antes um pouco, com Faustino na cidade grande e Vanda conhecendo Tiziu? Antes ainda, com Faustino e Vanda se despedindo, em meio a juras de amor eterno? Ou com Faustino cruzando a praça, botando os pombos em revoada, a caminho de Maraçantibiaçaba? No navio de volta? Prestes a desembarcar? Já chegando à cidade, sendo reconhecido por uns poucos, outros dizendo que ele está bonito, ou acabado, ou que não é ele? Com um amigo tentando antecipar o que vem pela frente e Faustino, de tão emocionado, sem ouvir nada? Será melhor começar na casa da Vanda, na expectativa da chegada do Faustino, na expectativa do filho mais velho? Será melhor começar a imaginar a estória pelo seu fim — com Faustino se reconciliando com Vanda? com Faustino partindo, atrás de mais dinheiro? matando o Tiziu e indo preso?

Não sei responder. Mas sei dessa estorinha do Alfred Hitchcock e de umas três ou quatro coisas mais.

> Um roteirista descobriu que tinha suas melhores idéias enquanto dormia e que, quando acordava, não se lembrava de nada. Um dia, decidiu colocar uma folha de papel e um lápis do lado da cama. Assim que tivesse uma idéia, anotaria. Ele foi para a cama, foi acordado por uma idéia brilhante, anotou a idéia no papel e voltou a dormir.
>
> Na manhã seguinte, enquanto fazia barba, o homem se lamentava por ter perdido a idéia daquela noite, quando se lembrou do papel. Correu até o quarto e lá estava escrito: *Garoto encontra garota*.

Sim, "garoto encontra garota" pode ser o incidente inicial do fio da estória "garoto encontra garota, garoto perde garota, garoto conquista garota" com que muitos roteiristas começam a imaginar estórias de muitos filmes de Hollywood e de novelas de tv. Há outros começos.

Tomando os exemplos da peça de teatro (1912) e do roteiro do filme *Pigmalião* (1938), ambos de George Bernard Shaw, você pode começar a imaginar uma estória por:

- um personagem: "Homem culto, rico e elegante que se julga capaz de transformar uma garota xucra numa duquesa";
- um incidente: "Homem culto, rico e elegante aposta com um amigo que é capaz de transformar uma garota xucra numa duquesa";
- uma cena de clímax: "Garota xucra transformada em duquesa causa sensação em festa elegante e, com isso, homem culto, rico e elegante vence uma aposta" (cena ausente na peça de teatro, mas presente no roteiro);
- um tema: "A transformação de uma garota xucra numa duquesa";
- uma premissa: "Excluindo as coisas que qualquer pessoa pode adquirir, como roupas e boas maneiras, a diferença entre uma garota xucra e uma duquesa não está em como ela se comporta, mas em como ela é tratada";
- e, sim, um fio de estória: "Homem culto, rico e elegante aposta com amigo que é capaz de transformar garota xucra em duquesa, transforma a garota e vence a aposta".

Mas esses elementos pertencem a universos um tanto distintos.

Personagem, incidente, cena e fio de estória são elementos, digamos, materiais de uma estória. Premissa e tema são elementos conceituais que geram ou emanam de uma estória. Por essa razão, quando você parte de uma premissa ou de um tema, o próximo passo é encontrar um elemento de estória que lhe forneça, digamos, matéria.

Henrik Ibsen formulou a premissa segundo a qual "existem duas formas muito diferentes de consciência, a masculina e a feminina. Elas não se entendem mas, na vida prática, a mulher é julgada pela consciência masculina, como se ela fosse homem." Nas notas sobre sua peça *Casa de boneca*, Ibsen nos conta como trabalhou para fornecer matéria a essa premissa: inserindo a personagem Nora Helmer numa situação que o marido julgava ser exemplo de felicidade conjugal, mas que, para ela, era opressiva.

Parta de onde partir, a imaginação de uma estória culmina num fio de estória, com começo, meio e fim.

Por exemplo, "homem culto, rico e elegante aposta com amigo que é capaz de transformar garota xucra em duquesa, transforma a garota e vence a aposta". Ou "garoto encontra garota, garoto perde garota, garoto conquista garota."

Personagens ditos realistas — como Nora Helmer e a maioria dos personagens com que trabalhamos nestes nossos dias — são imaginados como portadores de traços virtuais de perfil. Ao inserir um personagem num incidente, você faz com que se manifestem os traços de perfil que o incidente motivar — e apenas eles. Os outros traços seguem sendo virtuais, até que você insira o personagem noutro incidente que motive a manifestação daqueles outros traços.

No Capítulo XV da *Poética*, Aristóteles diz que "assim como na composição da narrativa, a composição dos personagens também deve seguir o necessário ou o provável, de modo que, como as ações se desdobram segundo a necessidade ou a probabilidade, um personagem de determinado caráter fale e aja segundo a necessidade ou a probabilidade. É portanto evidente que a narrativa deve desdobrar-se a partir de si mesma."

Personagens inseridos num incidente contêm os desdobramentos da estória.

Para perceber os desdobramentos, perceba os perfis dos personagens e a natureza do incidente em que estão — e siga o percurso que lhe apontar a combinação de personagem e incidente. Como diz o narrador Riobaldo Tatarana, ao chegar à metade do livro *Grande sertão: veredas*, de Guimarães Rosa: "Para tirar o final, para conhecer o resto que falta, o que lhe basta, que menos mais, é pôr atenção no que contei, remexer vivo o que vim dizendo. Porque não narrei nada à toa: só apontação principal, ao que crer posso. Não esperdiço palavras."

Sim, há escritores que preferem começar a imaginar uma estória pelo começo da estória, e daí ir desdobrando.

Mais do que isso, há escritores que não conseguem escrever se, desde o começo, sabem o fim da estória. Dizem eles que a procura do fim é a motivação da escrita. Leon Tolstoi vivenciou isso.

De uma carta ao amigo e editor Nikolai Strakhov, ficamos sabendo que, quando escrevia *Anna Karenina*, Tolstoi percebeu que Vronski pensava em se matar, após ter feito amor pela primeira vez com Anna. Com isso, Tolstoi passou a escrever cada vez mais freneticamente, para descobrir o que ia acontecer.

No conto "The Minority Report", de Philip K. Dick, seres "pré-cognitivos" são inseridos no universo das forças que movimentam as pessoas e, assim, conseguem prever crimes. Escritores que partem de personagem num incidente fazem trabalho semelhante. Como os pré-cognitivos de Philip K. Dick, esses escritores se inserem no universo das forças que movimentam os seus personagens e, dados os incidentes, prevêem o que cada personagem vá fazer — e daí imaginam os fios das estórias.

Como a definição de personagens e incidentes antecede à imaginação de fios de estória, uma imaginação assim é mais empurrada pelas forças virtuais dos incidentes e personagens do que puxada rumo ao fim — que, no caso, é pouco ou nada definido. Uma imaginação assim cria fios de estória como alguns músicos, notadamente de jazz, criam frases musicais a partir de esboços de temas. Entre tantos, penso em Charlie Parker, Milt Jackson e Keith Jarret.

E há escritores que preferem começar pelo fim.

O jornalista John Brady perguntou ao roteirista Paddy Chayefsky (do filme *Rede de intrigas*, entre outros): "O que faz o senhor dizer que um livro daria bom roteiro?" Chayefsky respondeu: "Uma boa cena final. Isso é quase tudo." E, na primeira frase de seu livro de entrevistas, Billy Wilder pergunta a seu entrevistador Cameron Crowe: "Você tem um bom final para esse troço?" Assim, Billy Wilder e Paddy Chayefsky seguiram uma recomendação que, já em 1846, Edgar Allan Poe fazia, no seu *Filosofia da composição*:

Toda estória que faça jus a esse nome deve ter o seu final elaborado antes de qualquer outra coisa. Apenas com o final permanentemente à vista é que podemos dar à estória a sua indispensável causalidade e fazer, a cada momento, com que os incidentes e, principalmente, o tom visem ao desenvolvimento da intenção.

Conhecendo de antemão o fim, você pode, com mais segurança, saber da pertinência desse ou daquele elemento de estória ou recurso de narrativa.

Se, no fim da estória, o garoto e a garota se casam e partem para a felicidade eterna, o próximo passo é você imaginar os dois se encontrando e percebendo que foram feitos um para o outro. Depois disso, cabe imaginar os incidentes que atam o começo ao fim da estória — por hipótese, um vilão separa os dois e os dois sofrem à distância e cedem ao vilão e se envolvem com quem não amam e percebem o erro, e...

Por suas naturezas, a narrativa dramática, a policial e a epifania costumam pedir que você comece a imaginar as estórias pelo fim.

Numa narrativa dramática, é no fim que uma ação se impõe a outras — e à sua maneira. Numa narrativa policial, é no fim que o mistério é desvendado e os fios da estória, atados. Numa epifania — de que vou tratar num capítulo específico —, é no fim que os elementos dispersos se articulam numa revelação para o personagem.

Por narrar fatias de vida cujo fim muitas vezes é pouco ou nada definido, narrativas épicas não costumam pedir que você comece a imaginar suas estórias pelo fim.

Por narrar o percurso de uma subjetividade cujo fim muitas vezes é pouco ou nada definido, narrativas líricas tampouco pedem que você comece pelo fim a imaginação das suas estórias.

Por narrar com os ouvidos postos na recepção dos espectadores, novelas de tv também pedem ou toleram trabalhos de imaginação nos quais o fim da estória está indefinido.

E começar pelo fim, às vezes, lhe impede de acolher desdobramentos clamados por personagens num incidente.

Resumo desse dueto: comece a imaginar a sua estória por onde a narrativa pedir.

3

Narrador, ponto de vista e ponto de foco

O dia já vem nascendo quando você termina de imaginar o esboço da sua estória.

Como uma massa (que é), você coloca a estória no chão, circula em torno dela, observa cada um dos seus fios: o do Faustino, o da Vanda, o do Tiziu, os dos filhos Marina, Telêmaco, Arlete e Bacurau, o de Deus e os dos moradores da cidade que se envolveram com o problema daquela família. Você percebe que o centro da atenção dos personagens — isto é, o principal ponto de foco da estória — é o Faustino, o fio da estória do Faustino. É o Faustino quem age e força a reação dos demais personagens, é ele quem tira do sossego o que estava sossegado e que gera a estória mais intensa. Faustino é, portanto, o personagem principal da sua estória — mas não necessariamente o personagem principal da narrativa que vem daí.

Você se ajoelha, enfia a cara na massa da estória e conclui que, a depender da prioridade de quem perceba e narre aquela estória, qualquer personagem pode se tornar o personagem principal da narrativa. Com isso, você conclui que precisa agregar ali um recurso de narrativa em que ama disfarçar-se: o narrador.

De fato, mal chegou e o narrador quer saber que personagem, mais do que todos, ele vai acompanhar, que fio de estória, mais do que todos, ele vai narrar. Como você previra, o seu narrador quer saber qual será o principal foco da atenção dele — e, com isso, saber

qual o principal ponto de foco não mais da estória que você imaginou, mas da narrativa que será composta a partir da estória que você imaginou. Como ocorre com o narrador do conto "Cantiga de esponsais", de Machado de Assis, que, à maneira de uma câmera, busca e, ao final, encontra o seu principal ponto de foco.

> Imagine a leitora que está em 1813, na Igreja do Carmo, ouvindo uma daquelas boas festas antigas, que eram todo o recreio público e toda a arte musical. Sabem o que é uma missa cantada; podem imaginar o que seria uma missa cantada daqueles anos remotos. Não lhes chamo atenção para os padres e os sacristães, nem para o sermão, nem para os olhos das moças cariocas, que já eram bonitas nesse tempo, nem para as mantilhas das senhoras graves, os calções, as cabeleiras, as sanefas, as luzes, os incensos, nada. Não falo sequer da orquestra, que é excelente; limito-me a mostrar-lhes uma cabeça branca, a cabeça desse velho que rege a orquestra, com alma e devoção. Chama-se Romão Pires.

A massa da estória do filme *Chinatown* (1974) pode ser resumida assim:

Na década de 1910, um empresário e um engenheiro se associaram na construção de um sistema de abastecimento de água para a cidade de Los Angeles, a represa do sistema de água ruiu e mais de 500 pessoas morreram. Em seguida, a esposa do empresário morreu, o empresário seduziu e engravidou a filha de 15 anos e ela se casou com o engenheiro. Pouco depois, o engenheiro descobriu que o empresário o havia propositalmente induzido a erro na construção da represa e rompeu relações com o sócio e agora sogro. Em 1937, os dois homens entraram em confronto aberto: o engenheiro se opôs publicamente a um novo projeto do ex-sócio, uma nova afronta à engenharia e à ética. Através de logro, o empresário usou um detetive para dar um falso flagrante de adultério no engenheiro e, em seguida, matou o engenheiro, num simulacro de suicídio. Inconformado por ter sido logrado e descrendo da versão de suicídio, o detetive desvendou a verdade, que acabou sendo abafada pelo empresário.

Essa massa de estória ressalta dois personagens que, com suas ações, traçam dois fios: o empresário Noah Cross (John Huston), que quer implementar projetos escusos, e o engenheiro Hollis Mulwray (Darrell Zwerling), que se opõe a isso. A filha do empresário e esposa do engenheiro, Evelyn Cross Mulwray (Faye Dunaway), sofre as conseqüências das ações dos dois homens. Um novo personagem é trazido para essa situação: o detetive J.J. Gittes (Jack Nicholson). Na massa dessa estória, o fio traçado por J.J. Gittes é secundário em relação aos demais. O fio principal — e principal ponto de foco da estória — é o do empresário Noah Cross. São as ações de Cross — construir, corromper, seduzir, armar logro, matar — que atraem o principal foco da atenção dos demais personagens. Noah Cross é, portanto, o personagem principal da *estória* de *Chinatown*.

Diante dessa estória, o roteirista Robert Towne fez recair o principal foco da atenção do seu narrador sobre o personagem J.J. Gittes, sobre a ação de J.J. Gittes — se indignar, investigar, descobrir a verdade —, sobre o fio de estória que essa ação traçou. Com isso, J.J. Gittes se tornou o principal ponto de foco não da estória, mas da narrativa que foi para as telas. J.J. Gittes é, portanto, o personagem principal da *narrativa* de *Chinatown*.

O narrador de *Chinatown* poderia ter narrado principalmente o fio da estória de Noah Cross, um homem desprovido de ética e de senso de limite, que seduz e engravida a filha, manipula o sócio para obter corroboração técnica para os seus projetos escusos, corrompe o poder público para obter ganhos de capital e poder, e mata quem lhe atravesse o caminho. Ou o narrador poderia ter narrado principalmente o fio da estória de Evelyn Mulwray, uma mulher aturdida entre o ódio que sente pelo pai-amante, o amor que tem pela filha-irmã e a culpa de, esses anos todos, haver enganado o marido, correto e bom, sobre a paternidade da filha-irmã, e de se ter calado sobre as atividades criminosas do pai. Ou ele poderia ter narrado principalmente o fio da estória de Hollis Mulwray, um mártir da engenharia e da ética, a tentar opor resistência à ganância e à corrupção. Ou o narrador poderia ter narrado principalmente, como narrou, o fio da estória do honrado, vaidoso e impulsivo detetive J.J. Gittes, que desvendou

isso tudo. Em cada um desses casos, Robert Towne teria selecionado como foco principal da atenção do seu narrador um ponto diferente da mesma massa de estória — e o que decorre disso.

Se tivesse selecionado Noah Cross como principal ponto de foco do seu narrador, Robert Towne teria narrado, principalmente, a estória da corrupção e da impunidade na cidade de Los Angeles daqueles anos. Se selecionasse Hollis Mulwray, o narrador teria gerado um libelo político. Selecionasse Evelyn Mulwray como foco principal e ele teria narrado uma estória trágica, com ofensa a tabu do incesto, ofensa a limite, arrogância ("húbris") e a devastação de vidas e almas decorrente disso. Se Towne selecionasse, como selecionou, o detetive J.J. Gittes como principal, o narrador teria narrado, como narrou, o percurso de um homem que passa do desconhecimento para o conhecimento — e as conseqüências disso. (Nesse caso, quase nenhuma, como você verá na seção "*Happy end*".) Evidentemente, em todas essas alternativas, estão mais ou menos presentes o relato da corrupção em Los Angeles, o libelo político, a tragédia e a descoberta da verdade. A priorização de um dos pontos de foco ressalta uma dessas facetas e atenua as demais.

William Goldman nos dá outro exemplo disso:

> *E o vento levou* só é sobre Scarlett e Rhett porque essa foi a decisão do autor. Mas você poderia ter narrado a Guerra Civil através dos olhos de Ashley Wilkes — e, nesse caso, Scarlett teria uma importância secundária e Rhett, importância quase nenhuma. Ou você poderia ter feito a coisa toda centrada nos gêmeos Tarleton, personagens secundários que acompanham Scarlett no começo da estória — e, nesse caso, *todos* os personagens principais desapareceriam.

> **A seleção do principal ponto de foco do seu narrador segue a demanda por uma referência a partir da qual a narrativa será composta e, mais tarde, recebida pelo espectador — e, assim, dar unidade e facilitar composição e recepção.**

Na sua estória, o principal ponto de foco é o Faustino, o fio de estória traçado pelo Faustino, pela sua ação de voltar e o que de-

corre disso. Ao lado dele, sua estória realça outros dois pontos de foco: Tiziu e Vanda. Como o engenheiro Hollis Mulwray em relação a Noah Cross, Faustino está atrelado a Tiziu: eles são antagonistas. Vanda, você rascunhou como tendo a função de arbitrar o antagonismo entre os dois homens, situar os filhos e a cidade diante daquele problema, escolher com qual dos pretendentes ela quer ficar e reestruturar a sua casa. (Para Vanda, não existem mais pretendentes no mundo, que esses dois já são demais para a monogamia que reina na sua cabeça e na dos personagens à sua volta. Se os personagens cogitassem em poligamia, a estória poderia ter outro desenho: mais franca do que Dona Flor e seus dois maridos, Vanda poderia tentar convencer os dois homens dos benefícios de um casal de três e o principal antagonismo passaria a ser entre ela e os dois homens relutantes.)

No jornal sobre a mesa, você lê que o filme russo *O retorno* (2003), ganhador do Leão de Ouro do Festival de Cinema de Veneza, narra a estória de dois garotos que têm suas vidas transformadas quando o pai volta, depois de uma ausência de dez anos. Você se vira para a massa de estória a seus pés e focaliza o fio da estória do Faustino.

Esse fio narra, essencialmente, uma jornada na qual um Ulisses temente a Deus e avarento volta para uma Penélope pouco recolhida e razoavelmente fértil. Você gira a massa de estória e focaliza um quarto fio: Telêmaco, o filho mais velho que, dentre os personagens com pouca capacidade de reação, é o mais afetado pelo que ocorre. Essa mesma estória, com o foco principal do narrador recaindo sobre um dos filhos, gerará a narrativa de como uma ação — a volta do Faustino — invadiu e perturbou o sossego daquele personagem que foi forçado a assimilar a ação e, com isso, se transformar — ou seja, gerará a narrativa de um ritual.

Jornada e ritual fornecem modelo para dois tipos de narrativa.

Numa narrativa jornada, o personagem principal se lança no mundo e age a fim de atingir um objetivo e, com isso, recuperar o sossego perdido.

Numa narrativa ritual, o personagem principal tem seu mundo invadido por uma ação que ele deve assimilar, a fim de se transformar e, com isso, recuperar o sossego perdido.

O final de uma narrativa jornada mostra a vitória ou, mais raramente, a derrota do personagem principal. O final de uma narrativa ritual mostra a assimilação de uma ação ou — hoje mais raro do que na Grécia Antiga — a destruição do personagem principal e dos que estão à sua volta. Às vezes, narrativa jornada e narrativa ritual se combinam: Édipo empreende uma jornada para descobrir quem matou Laio e, combinado a isso, um ritual o faz conhecer sua própria identidade e ser, ao final, se não destruído, mutilado, e sua mulher Jocasta, morta.

Exemplos de narrativa jornada, além da odisséia de Ulisses tantas vezes referida aqui, são os filmes *O Mágico de Oz* (1939), que narra a jornada de Dorothy Gale (Judy Garland) à Terra de Oz, com o objetivo de encontrar "um lugar onde não exista nenhum problema", *Chinatown*, no qual o detetive J.J. Gittes, espicaçado na sua honra pessoal e vaidade profissional, reage e se lança no mundo da corrupção da cidade de Los Angeles, com o objetivo de elucidar os crimes de Noah Cross, e *Central do Brasil* (1998), que narra a jornada do menino Josué (Vinicius de Oliveira) do Rio de Janeiro até Bom Jesus do Norte, Pernambuco, com o objetivo de encontrar o pai.

Um exemplo de narrativa ritual é o filme *Teorema* (1968), que narra a estória de uma família que tem transformadas as vidas dos seus membros e dos seus empregados, ao ser impregnada do amor e do erotismo de um lindo rapaz (Terence Stamp) que invadiu a casa em que viviam. Ou, nas palavras que a personagem Odetta (Anne Wiazemsky) dirige ao rapaz: "Através do bem que você me fez, eu me conscientizei do meu mal."

A testemunha (1985) narra uma jornada e alude a um ritual que não ocorre. O filme narra a jornada do policial John Book (Harrison Ford), que invade uma comunidade amish com o objetivo de proteger a testemunha de um crime e, perto do final, narra a ação de Book com outro objetivo: o de que ele, a cultura que ele traz consigo e a vio-

lência dos seus algozes não transformem aquela comunidade pacífica e simples, não se tornem uma ação ritual.

A estória do Faustino geraria uma narrativa ritual se você priorizasse o fio da estória do Telêmaco ou o do Faustino sendo invadido pela ação de Deus, cujo objetivo seria fazer com que o zeloso avarento optasse entre destruir a si e à sua família ou assimilar aquilo tudo e recuperar o sossego perdido.

Mas, nessa estória que você imaginou, o fio do Faustino consiste essencialmente em executar ações — voltar, enfrentar o rival, interpelar a mulher e, talvez, reconquistar a mulher e reassumir o lar. O fio da estória do Telêmaco, sim, consiste essencialmente em assimilar ações — a volta do pai, o confronto entre o pai e o padrasto, entre o pai e a mãe, a postura da mãe, a dos irmãos, a da cidade etc. —, e eventualmente se transformar. Se reagisse às ações do Faustino e dos demais, o fio da estória do Telêmaco geraria uma narrativa jornada. Ao assimilar essas ações, ele gera uma narrativa ritual.

Entre outras razões, por conhecer o Faustino e se sentir mais confortável compondo uma narrativa jornada, você seleciona o Faustino como o principal ponto de foco do seu narrador.

Você vai até a massa da estória, se prepara para devolvê-la ao computador, mas vê que o seu narrador não está confortável. Zonzo de tanto zanzar pela estória, ele não sabe *como* perceber e narrar o que você determinou que ele percebesse e narrasse. É que você se ocupou apenas em selecionar o principal ponto de foco dele, mas esqueceu de selecionar o principal ponto de vista a partir do qual ele, narrador, vai perceber e, em seguida, narrar a estória. Creio que já podemos ir às definições.

Ponto de foco é tudo o que atrai o foco do narrador ou de um personagem.

Pode ser um objeto, um personagem, uma ação, o fio de estória que uma ação traça, um som, uma fala, um gesto, um lugar, um fenômeno da natureza, uma emoção, sentimento, percepção ou conceito;

pode ser até o que está em torno da estória — como a forma de narrar ou o espectador —, e tudo o mais que eu não tenha lembrado.

O ponto que atrai o foco principal dos personagens é o principal ponto de foco da estória.

O ponto que atrai o foco principal do narrador é o principal ponto de foco da narrativa.

O principal ponto de foco da estória e o principal ponto de foco da narrativa podem coincidir ou não.

Na sua estória, você optou por fazer coincidirem os pontos de foco da estória e da narrativa: personagens e narrador têm por principal ponto de foco o Faustino, as ações do Faustino, o fio da estória do Faustino. Como em *Chinatown*, em *Janela indiscreta* (1954) o principal ponto de foco da estória não coincide com o principal ponto de foco da narrativa.

No filme, o principal ponto de foco de L.B. Jeffries (James Stewart) e dos personagens em torno dele são as pessoas dos apartamentos em frente, dentre as quais, principalmente, um casal, um marido, um certo Lars Thorwald. Portanto, o personagem principal da *estória* de *Janela indiscreta* é o distante Lars Thorwald. São as ações dele — matar um pequeno cão, matar a mulher e tentar apagar o rastro disso — que atraem o foco da atenção dos demais personagens. Por outro lado, o principal ponto de foco do narrador — e, conseqüentemente, personagem principal da *narrativa* de *Janela indiscreta* — é o bisbilhoteiro L.B. Jeffries, o Jeff, o herói que, semi-imobilizado numa cadeira de rodas, age para desvendar o crime de Lars Thorwald e denunciar o criminoso.

No filme *Twister* (1996), o principal ponto de foco dos personagens — e, conseqüentemente, da estória — não é um personagem, é uma sucessão de tornados. O principal ponto de foco da narrativa é o meteorologista Bill Harding (Bill Paxton), o personagem que age para colocar sensores dentro de um tornado e, com isso, mapear a sua trajetória.

Na imensa maioria dos casos, o principal ponto de foco do narrador é um personagem.

Se você tem um tema por ponto de foco principal — "o amor", "os pecados capitais", "a podridão da humanidade" ou o que seja —, esse tema deverá ser materializado num ou mais personagens. Não é possível narrar um tema em seu estado puro: não produzimos dissertações teóricas. Os pecados capitais e todos os temas mereceram roteiros que narraram estórias de personagens que os materializaram. Narrativas cujo principal ponto de foco não sejam personagens são extremamente raras. Alfred Hitchcock nos indica essa possibilidade.

> Gostaria de narrar 24 horas da vida de uma cidade. Posso até ver o filme, do começo ao fim. Ele é cheio de incidentes, panos de fundo, um ciclo completo. Começa às cinco da manhã, o dia nascendo, uma mosca passeia pelo nariz de um mendigo deitado numa soleira de porta. Em seguida, a agitação matinal da cidade. Gostaria de traçar o percurso da comida, mostrando sua chegada à cidade, sua distribuição, a compra pelas pessoas, o seu cozimento, as várias maneiras como é consumida. E o fim do filme mostraria o esgoto e o lixo sendo lançados no oceano. Aí está o ciclo, que começa com vegetais frescos e reluzentes e termina com os detritos jogados nos esgotos. Do ponto de vista temático, o ciclo mostraria o que as pessoas fazem com coisas boas. O tema quase que poderia ser a podridão da humanidade.

Entendo que seja possível um narrador épico ter como principal ponto de foco o percurso da comida, ou das gotas a gotejarem de um chafariz, ou a vida de um trenó, mas não me ocorrem exemplos disso. O filme que Hitchcock imaginou não foi realizado, o narrador de *Cidadão Kane* não tem como principal ponto de foco um trenó e sim o dono dele, e o filme *Koyaanisqatsi* (1982) — que narra, sem personagens, a transformação de matérias-primas e de fontes de energia — é um documentário sobre a construção e degradação da sociedade moderna.

Narrador dramático, cujo foco recai principalmente nos jogos das ações, tem os personagens como seu principal ponto de foco: apenas personagens executam jogos de ações.

Narrador lírico, cujo foco recai principalmente numa subjetividade, tem como principal ponto de foco um personagem ou ele próprio: apenas personagens e narradores possuem subjetividades.

Ponto de vista também tem suas idiossincrasias.

Na tela, os créditos de abertura rolam sobre uma névoa, que é substituída pelos olhos do personagem Travis Bickle a se moverem, vigilantes, e pelo que aqueles olhos vêem, por detrás do pára-brisa de um táxi a rodar lentamente pelas ruas de Nova York. Chove e é noite. Ao som de um sax dolente, como uma nave a flutuar, surge, de dentro da névoa, o táxi. Retornamos aos olhos de Travis Bickle e está estabelecido o ponto de vista do narrador do filme *Taxi Driver* (1976): é o do personagem Travis Bickle.

Ponto de vista é o lugar e a postura a partir dos quais o narrador ou um personagem percebe e interpreta os pontos de foco da estória.

O filme *O sexto sentido* (1999) nos fornece um exemplo de ponto de vista pautado por lugar.

Cole, o menino com quem os mortos fazem contato, percebe a resposta que a avó morta deu à sua mãe: "Todos os dias." Mas, do lugar em que está, ele não consegue perceber a pergunta que motivou essa resposta: Cole não está acima da massa da estória, Cole não é onisciente. O menino transmite à mãe a resposta da avó e a mãe lhe revela a pergunta que motivara a resposta: "Você tem orgulho de mim?"

O filme *Cidadão Kane* (1940) nos fornece um exemplo de ponto de vista pautado por postura.

O ponto de foco é o cidadão Kane, e o repórter Thompson sai em busca de depoimentos sobre Kane. Thatcher, o tutor que Kane decepcionou, via o afilhado com desprezo e uma pitada de ódio; Bernstein, o fiel secretário, via Kane com amor e admiração; Leland via o amigo Kane com ternura e uma condescendência quase piedosa; Susan Alexander lembrava do ex-marido Kane com saudade e rancor. Para um mesmo ponto de foco, quatro diferentes interpretações, quatro

diferentes posturas. (Sobre constituição de postura, veja a seção "Premissa".)

Retorno aos *loci* da retórica clássica, para concluir:

Ponto de foco é *o que* se percebe, ponto de vista é *como* se percebe.

Narrador está muito atrelado a ponto de vista.

Narrador é um recurso de narrativa que, a partir de um ponto de vista, percebe, interpreta, seleciona, organiza e, por fim, narra os pontos de foco que selecionou de uma massa de estória.

Foi num ponto de vista onisciente e acima de uma vasta massa de estória que Honoré de Balzac colocou o seu narrador e escreveu quase toda a sua *Comédia humana*. Foi do ponto de vista do marinheiro Ishmael que soubemos da jornada do Capitão Ahab para matar Moby Dick, a baleia assassina. Foi do ponto de vista de Dom Casmurro que soubemos da estória de Bentinho e Capitu — e a nossa dúvida sobre se Capitu foi adúltera provém da limitação do que Dom Casmurro conseguiu perceber e do que quis nos narrar.

O livro *Um estranho no ninho*, de Ken Kesey, é narrado de dentro do Cacique Bromden, um gigantesco índio norte-americano, esquizo-paranóico, interno do hospício onde se passa a estória e tido, durante as décadas em que esteve ali, como surdo e mudo. Portanto, um narrador muito particular. (Evito, por ser judicativa, a denominação "narrador pouco confiável", de Wayne Booth.) Ken Kesey escreveu a primeira versão do roteiro do filme mas, para sua revolta, os produtores o substituíram por Bo Goldman e Lawrence Hauben. Os novos roteiristas retiraram o narrador de dentro de Bromden e o colocaram acima da massa da estória. Milos Forman, o diretor do filme, corroborou essa decisão dos roteiristas. "A narrativa em primeira pessoa", disse ele, "cabe mais na literatura do que no cinema. Um filme, em geral, percebe o mundo de cima." Sim, "em geral": a estatística sustenta essa afirmação de Forman.

Narrativas para a tela têm afeição por ponto de vista de cima porque, entre outras razões, ele tem acesso aos pontos de foco que queira — inclusive aqueles que não são percebidos por personagem algum, como o lenço que a mocinha esqueceu na alcova ou a tempestade que se aproxima —, transita pelos fios de estória que julgue melhores e empresta uma aura de objetividade a tudo isso. Mas há outros pontos de vista que dão acesso a outros pontos de foco e que suscitam outras formas narrativas.

A seleção do principal ponto de vista do seu narrador segue a mesma demanda da seleção do seu principal ponto de foco: estabelecer uma referência a partir da qual a narrativa será composta e, mais tarde, recebida pelo espectador — e, assim, dar unidade e facilitar composição e recepção.

Se a sua primeira tarefa é imaginar a estória a ser narrada, se a sua segunda tarefa é selecionar, da massa dessa estória, os pontos de foco que merecem atenção, selecionar o principal ponto de vista do seu narrador é a tarefa que vem em seguida a essas duas — e a pergunta que você se faz neste momento é: de que ponto de vista o meu narrador perceberá com mais acuidade, acompanhará com mais agilidade e narrará com mais fluência o ponto de foco que, principalmente, eu quero ver narrado?

Se você quer ver narradas, principalmente, as ações conflitantes do Faustino e do novo marido de sua mulher, o Tiziu, ou as do *blade runner* Deckard e as dos andróides que ele deve matar, ou as da cidade de Tubiacanga diante da volta do vingativo Raimundo Flamel, como quis Aguinaldo Silva na novela *Fera ferida*, ou as múltiplas e frenéticas ações dos médicos e enfermeiros de um hospital público, como as do seriado *E.R.*, o narrador ficará melhor no ponto de vista de cima da massa de estória — afinal, ele tem de dar conta do que acontece nos diferentes fios de estória. Esses exemplos e tantos outros sustentam a afirmação de Milos Forman citada há pouco: o ponto de vista de cima pauta a narrativa da maioria dos filmes já feitos e, salvo erro meu, da totalidade das novelas de tv.

Se você quer ver narrada, principalmente, a jornada do Faustino, para voltar à sua cidade, derrotar o rival, reconquistar a mulher e reconstruir a sua família, ou a do detetive J.J. Gittes, para desmascarar as vilanias do empresário Noah Cross, ou o relato da vida de um certo Barry Lyndon, desde a sua adolescência até a sua decadência, como quis Stanley Kubrick no filme de mesmo nome, você provavelmente optará por colocar o seu narrador do lado do personagem principal.

Se você quer, principalmente, ver narradas as ações de um personagem principal distante e mítico, como o Faustino, que volta rico, bem vestido, loquaz e determinado, ou como o desmesurado e poderoso cidadão Kane, ou como o quase psicótico bandido Zé Pequeno, do filme *Cidade de Deus* (2002), você provavelmente optará por ter o seu narrador do lado de um personagem secundário que tenha por ponto de foco esse personagem principal.

Se você quer ver narrada, principalmente, a percepção do Faustino diante da situação na sua antiga casa, ou o sonho de Dorothy em ir para "um lugar onde não exista nenhum problema", ou a angústia de Guido Anselmi ou o encantamento de Lester Burnham, diante das suas respectivas vidas — enfim, se o principal ponto de foco do seu narrador é o ponto de vista do personagem principal, como ocorre nos filmes *O Mágico de Oz* , *Oito e meio e Beleza americana*, ou o de um personagem secundário, como ocorre no filme *O sexto sentido*, sempre que a narrativa é conduzida por Cole, o menino com quem os mortos fazem contato, você vai, evidentemente, colocar o seu narrador dentro do personagem — principal ou secundário.

Se você quer ver narrada, principalmente, a percepção que o narrador tem do Faustino e da situação na sua casa, ou de qualquer massa de estória — ou seja, se o principal ponto de foco do narrador é o seu próprio ponto de vista, como ocorre nos filmes *Um cão andaluz* (1929), roteiro de Salvador Dalí e Luís Buñuel, e *Cidade dos sonhos* (2001), roteiro de David Lynch —, você vai, evidentemente, voltar o narrador para dentro dele mesmo.

Segundo o lugar, são, portanto, seis os pontos de vista onde você pode colocar o seu narrador: acima da estória, do lado do personagem principal, do lado de personagem secundário, dentro do personagem principal, dentro de personagem secundário e voltado para dentro dele mesmo.

Acima da estória, o narrador é recurso onisciente e onipresente, materializado numa forma específica de perceber e de narrar. A narrativa é uma dádiva dele, a partir de uma estória que ele sabe de antemão e inteira.

O narrador de cima percebe a aparência e sabe da essência de todos os personagens, sabe da estória pregressa de cada um e da estória futura de todos eles, é capaz de transitar entre um e outro personagem, de fuçar a intimidade de qualquer um, de ir de um a outro lugar, ou retroceder no tempo de um fio de estória, ou avançar rápido no tempo da estória de outro fio, ou detalhar demoradamente um terceiro, ou saltitar num quarto. Sobrepairante, o narrador de cima acompanha a concomitância dos diferentes fios de estória e, de antemão, tece entre eles relações de paralelismo, ou de contraste, ou de sinonímia, ou de causa e efeito, ou de sucessão no tempo, ou a que ele quiser.

Com ele, a conjunção "enquanto" parece ser a palavra emblemática: enquanto, sob as trevas da noite, o herói, amarrado ao tronco, sofre as chibatadas da calúnia, da perfídia, da ignomínia e, pior que todas, as chibatadas da chibata, o narrador salta para outro fio de estória, a mostrar o vilão que, enquanto isso, junto a seu infiel escudeiro, se regozija e engendra novos e ignóbeis ardis, enquanto a mocinha espera, solitária, em seu quarto escuro, pelo herói que não vem, e sofre, e sofre, e sofre, enquanto lá fora nasce mais um daqueles dias noturnos.

É o que faz o narrador, anônimo e em voz over, no começo do filme *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (2001):

> No dia 3 de setembro de 1973, às 18:28:32, uma mosca califorídea, capaz de 14.670 batidas de asa por minuto, pousou na rua Saint Vincent, em Montmartre.

> No mesmo segundo, num restaurante perto do Moulin-de-la-Galette, o vento se esgueirou, como por magia e sem que ninguém percebesse, debaixo de uma toalha, fazendo os copos dançarem.
>
> Neste mesmo instante, no 5º andar do número 28 da rua Trudaine, no 9º distrito, Eugène Colère, de volta do enterro de seu melhor amigo Émile Maginot, apagou de seu caderno de endereços o nome do falecido.
>
> Ainda neste mesmo segundo, um espermatozóide de cromossomo x, pertencente ao sr. Raphaël Poulain destacou-se do pelotão e alcançou um óvulo pertencente à sra. Poulain — em solteira, Amandine Fouet. Nove meses depois, nascia Amélie Poulain. ...
>
> Já adulta, Amélie sai da casa dos pais. Ela trabalha de garçonete num *café* no Montmartre, o Deux Moulins. Estamos no dia 29 de agosto. Em 48 horas, o destino de Amélie Poulain vai mudar, mas ela ainda não sabe disso.

Como você vê, esse ponto de vista realça a estória.

Narrador cujo ponto de vista está do lado de personagem é recurso que, materializado numa forma específica de perceber e de narrar, não proporciona acesso à estória como um todo, não tem a capacidade de estabelecer, de antemão, relações entre os fios da estória — relações de causa e efeito e de sucessão no tempo, só as do fio em que ele está. Retrocessos no tempo da estória, só sob demanda do personagem focalizado — por exemplo, quando o personagem menciona ou rememora um incidente. Assim, sua percepção da estória se restringe àquilo a que o personagem tenha acesso e, se tomado com rigor, sua narrativa irá conter apenas cenas que incluam o personagem do lado de quem o narrador está.

No roteiro *Central do Brasil*, Dora (Fernanda Montenegro), a personagem do lado de quem o narrador segue, está em todas as cenas menos quatro. Essas cenas — a do atropelamento e morte da mãe do menino Josué (Vinicius de Oliveira), a do assassinato de um pivete nos trilhos da estação de trem, a de Josué furtando alimento na mercearia e a de Josué e o Caminhoneiro (Othon Bastos) urinando no banheiro do restaurante de beira de estrada — acontecem muito perto de Dora.

Com freqüência, narrador do lado de personagem funciona como um duplo do espectador que chega à estória. Seus exemplos canônicos vêm da narrativa policial ou de enigma quando, junto com o espectador, um detetive ou um repórter chega completamente ignorante à massa da estória, para apurar o que houve, inquirir os envolvidos, estabelecer relações — não a partir da onisciência, como o narrador de cima, mas a partir do que ouviu, descobriu — e transitar entre um fio de estória e outro — não numa lufada mágica, como o narrador de cima, mas usando um meio físico, um carro, lombo de cavalo ou as próprias pernas — e, com isso, ir desvelando a estória para si e para o espectador. Assim, o espectador se aproxima das mazelas de Noah Cross junto com o detetive Jake Gittes; junto com o repórter Thompson, ele se aproxima dos ganhos e perdas do cidadão Kane.

Como você vê, esse ponto de vista realça um personagem — seja aquele do lado de quem o narrador está, seja aquele para quem se dirige o foco do personagem do lado de quem o narrador está.

No seu roteiro *Janela indiscreta*, John Michael Hayes nos mostra Jeff, o personagem principal, preso a uma cadeira de rodas por conta de uma perna quebrada, ao ser atropelado quando tirava fotos de uma corrida de automóveis. Sem ter o que fazer e desassossegado por isso, Jeff se dedica a bisbilhotar os vizinhos dos apartamentos defronte ao seu. Do lado e quase tão imobilizado quanto ele, está o narrador.

Durante todo o filme, o narrador não sai do apartamento de Jeff — exceto quando morre o cachorro da vizinha e, no fim, quando Jeff cai do apartamento —, e tudo o que vemos é o que Jeff vê — exceto quando Jeff dá uma cochilada e vemos sair do apartamento em frente, acompanhado de uma mulher, o personagem que ele suspeita ser um assassino, e no fim do filme, quando Jeff telefona para seu amigo, o detetive Thomas Doyle, enquanto o suspeito sai do seu apartamento, para atacá-lo. Exceções pequenas e poucas, a indicar que o ponto de vista, principalmente do lado do personagem principal, variou, se tornou de cima, por instantes.

Por ter como ponto de foco um personagem, sua vida e suas emoções, ponto de vista do lado de personagem principal é usado, muitas

vezes, para estimular a empatia entre espectador e personagem. Narradores do lado de personagens principais bisbilhoteiros, como o detetive Jake Gittes e o fotógrafo Jeff, acumulam as funções de estimular a empatia e a curiosidade do espectador.

Narrador do lado de personagem secundário estimula, no lugar de empatia, um vínculo através da admiração ou da curiosidade, da análise. Aqui, o gozo maior do espectador corre junto de quem bisbilhota, não de quem age, luta e se emociona mais.

O narrador de *Cidadão Kane* segue os passos confusos e erráticos do repórter Jerry Thompson, um personagem secundário, insosso e incompetente, que pesquisa a vida do recém-falecido Charles Foster Kane e tenta inutilmente decifrar o significado da palavra "Rosebud" que Kane murmurara ao morrer. Apenas na última cena o narrador sai do lado de Thompson e sobe aos céus da onisciência, para mostrar ao espectador o que o incompetente repórter não viu nem decifrou: o trenó, que aparecera no começo do filme nas mãos de Kane menino e do qual, agora, Thompson, sem percebê-lo, retirava o seu sobretudo; o trenó que, envelhecido, um operário logo atira ao fogo. Em meio às chamas, apenas o narrador e o espectador vêem, gravada no trenó, a palavra "Rosebud".

Narrador cujo ponto de vista está dentro de personagem é um recurso que, materializado numa forma de perceber a estória, narra apenas o que o personagem percebe, da forma como ele percebe e no momento em que ele percebe. Como o narrador do lado de personagem, narrador dentro de personagem não tem o poder de antecipar relações através de cortes entre os fios da estória, e só sob demanda do personagem ele executa retrocessos no tempo da estória, — por exemplo, quando o personagem rememora um incidente — e acelerações — por exemplo, quando o personagem se desinteressa de um incidente.

Se, por um lado, narrador dentro de personagem tem acesso extremamente restrito à massa da estória como um todo, por outro lado este ponto de vista possibilita, como nenhum dos demais, um mergulho na matéria de que é feito o personagem. Aqui, mais do que empatia, o que

se tem é identificação entre personagem, narrador e espectador — todos unidos numa mesma sintonia de percepção e interpretação.

Como você vê, esse ponto de vista realça o ponto de vista de um personagem.

Hitchcock nos dá um exemplo de narrador dentro de personagem quando descreve uma cena do seu filme *O pensionista* (1927).

> Depois que a garota mata o pintor, há uma cena do café da manhã da sua família. Uma vizinha fala sobre o assassinato. Ela diz: "Facada nas costas... Que maneira horrível de se matar um homem. Eu matava ele era com uma tijolada na cabeça. Faca é que eu não ia usar." A conversa segue e se torna uma confusão de sons indefinidos. A garota não ouve mais nada a não ser a palavra "faca", que é repetida e se torna mais e mais distante. Até que, de repente, a garota ouve o pai dizer, em voz alta: "Alice, me passa a faca de pão." E Alice tem de pegar uma faca semelhante à que ela usou para matar, enquanto as outras pessoas seguem conversando sobre o crime.

Narrador dentro de personagem principal rodopia no "olho do furacão" — com ou sem aspas — e ainda tem de narrar o que vê e vive. Se houver alguma falha na percepção, na interpretação ou na narrativa, o espectador a atribuirá a uma debilidade ou peculiaridade do personagem dentro do qual o narrador está.

Desesperada com a ameaça de Almira Gulch, a solteirona feia e mal-amada, de levar seu cachorrinho Toto para o Xerife matar, Dorothy Gale, no filme *O Mágico de Oz* , canta:

> Somewhere over the rainbow... lá no alto, muito alto, existe uma terra — eu ouvi falar, numa canção de ninar — onde o céu é azul, azul, e os sonhos que você ousar sonhar vão se tornar realidade, de verdade. Um dia, eu vou fazer um pedido para uma estrela e, quando acordar, as nuvens vão estar lá embaixo. Um lugar onde os problemas se derretem que nem gotas de limão.

Daí, Dorothy rodopia no olho de um furacão e vai à Terra de Oz buscar solução para o seu problema: encontrar "um lugar onde

não exista nenhum problema", suspira ela. E o filme *O Mágico de Oz* narra, de dentro de Dorothy, o seu mundo preto-e-branco e o seu sonho colorido.

Para exemplo de narrador cujo principal ponto de vista é dentro de personagem secundário, lembro do especial de tv *Negro Léo* (TV Globo, 1986). Nele, o repórter policial De Paula é convocado a fazer uma matéria sobre Negro Léo que, a depender do entrevistado, é um bandido frio, um amante afetuoso, um marido ausente, um pai tirânico ou um amigo leal. Os entrevistados se dirigem à câmera, ou seja, ao repórter que os entrevista e dentro do qual está o narrador, sem que jamais vejamos seu rosto. Por três vezes, vemos sua mão, a pegar documentos, copo de cerveja e de café. Por duas vezes, ruídos — do motor de uma moto e de uma britadeira — impedem o narrador e a nós de ouvir o que o entrevistado diz. Ao final, ouvimos a voz do repórter.

Mas é pouco usual principal ponto de vista dentro de personagem secundário. Mais usualmente, este ponto de vista gera segmentos de narrativa — como ocorre no filme *O sexto sentido*. Sua estória pode ser resumida assim:

Feliz por ter recebido a comenda que dizia "A cidade de Filadélfia confere ao dr. Malcolm Crowe a Menção Honrosa da Prefeitura por sua excelência profissional", o psicoterapeuta — e personagem principal — Malcolm Crowe (Bruce Willis) inicia uma noite de amor com sua mulher Anna, quando percebe que sua casa foi invadida por um rapaz de 20 anos, um ex-paciente, vítima de um erro de diagnóstico seu. Após anos padecendo de loucura, o rapaz dá um tiro em dr. Crowe e se mata. A mulher acode o marido, a tela escurece, uma legenda nos informa que estamos "No outono seguinte" e vemos dr. Crowe num banco ao ar livre, a examinar as anotações que fizera, dez anos antes, sobre o rapaz que lhe dera o tiro. O narrador dentro do dr. Crowe nos mostra, saindo de um pequeno prédio de apartamentos, Cole Sear (Haley Osment), um menino de oito anos que apresentava desequilíbrios emocionais semelhantes aos do outro paciente.

No correr do filme, acompanhamos, principalmente dentro do dr. Crowe, sua ação para ajudar o menino Cole e, com isso, redimir

seu erro do passado e recuperar o afeto e a admiração da mulher. Com o tratamento, dr. Crowe descobre que Cole possui um sexto sentido: ele é capaz de ver e de fazer contato com mortos.

Por exemplo, numa cena, o menino Cole caminha com o dr. Crowe pelos corredores de sua escola e pára, tomado de medo. Dr. Crowe vai até o menino, que lhe diz haver três mortos ali. Dr. Crowe nada vê, mas o narrador assume o ponto de vista dentro de Cole e nós vemos, no fim do corredor, três corpos pendendo em forcas. Os dois se vão e Cole revela que, para seu pavor, alguns mortos o procuram para ele intermediar contato com os vivos. Dr. Crowe faz Cole entender que os mortos não são uma ameaça. Eles apenas pedem a sua ajuda. Cole aceita esse dom e essa missão, se livra do medo e passa a ajudar os mortos que precisam dele.

Assim, ele ajuda o dr. Crowe a fazer contato com sua mulher, já que o psicólogo estava morto desde que levara o tiro e, como o narrador dentro dele, não percebera isso.

Pela importância dos pontos de foco revelados pelo narrador dentro do dr. Crowe e dentro do menino Cole, e pelo que resultou a transferência de dentro de um para o outro personagem, o filme *O sexto sentido* mostrou que ponto de vista era o principal recurso da sua narrativa.

Narrador cujo ponto de vista está voltado para dentro dele mesmo narra principalmente a forma como ele percebe a estória — ou seja, narra principalmente o seu próprio ponto de vista.

Se, como nenhum dos demais, narrador dentro de personagem tem acesso à matéria de que é feito o perfil de um personagem, narrador voltado para dentro de si acessa, como nenhum dos demais, uma percepção em estado puro, sem balizas de personagem ou perfil.

Aqui, mais do que empatia ou identificação entre personagem e espectador, o que se tem — se se tem sucesso — é a identificação entre narrador e espectador, unidos numa mesma percepção da estória. Por terem um narrador como ponto de foco principal, narrativas assim aceitam ou pedem elementos e recursos metalingüísticos. Por

serem tão radicalmente subjetivas e líricas, narrativas assim costumam atrair platéias muito particulares.

Para exemplo, lembremos os filmes *Um cão andaluz* e *Cidade dos sonhos*.

Apesar da legenda de abertura "Era uma vez..." e das legendas de localização no tempo — "Oito anos depois", "Lá pelas três horas da manhã", "Dezesseis anos antes" e "Na primavera" —, *Um cão andaluz* é filme lírico a exibir, para usar uma expressão do "Manifesto surrealista" que o pautou, o "automatismo psíquico" de um narrador diante das lutas e das dores do amor. Nas palavras de seu roteirista e diretor Luís Buñuel — que fala de si em terceira pessoa: "Em *Um cão andaluz*, o cineasta assume, pela primeira vez, seu lugar num plano puramente poético-moral." E Buñuel acrescenta: "Entenda-se 'moral' como aquilo que governa os sonhos e as compulsões."

Na Cena 3 de *Cidade dos sonhos*, vemos o título original do filme, *Mulholland Dr.*, numa placa de rua. Sob a música pujante de Angelo Badalamenti, uma reluzente limusine de placa "PCAT 123" segue pela estrada e, sobre essas imagens, entram os créditos iniciais. A limusine pára, sua passageira interpela o motorista — "O que você está fazendo? Nós não paramos aqui!" —, o motorista aponta uma pistola para a mulher, ordena que ela saia da limusine. A mulher está prestes a sair, dois carros vêm na direção oposta, um deles colide forte contra a limusine e a mulher é a única sobrevivente da colisão.

Essa mulher (Laura Herring), com amnésia provocada pela colisão, escolherá para si o nome "Rita", em seguida, julgará chamar-se Diane Selwyn e, mais tarde, será chamada de Camilla Rhodes.

Em seguida à colisão, Rita/Camilla é acolhida por Betty Elms (Naomi Watts), que, mais tarde, será identificada como Diane Selwyn.

Sentada ao lado de Betty, Rita identifica a voz de Diane Selwyn na gravação do telefone como a de pessoa de seu conhecimento. Em seguida, Diane Selwyn é, primeiro e diante de Rita e Betty, representada por um cadáver e, depois, como foi dito, pela atriz Naomi Watts.

Durante o filme, Camilla Rhodes também será o nome da personagem (representada pela atriz Melissa George) que disputa e ganha o papel principal do filme que Adam Kesher (Justin Theroux) dirige.

E, no restaurante Winkie's, a garçonete (Missy Crider) traz no seu crachá, primeiro, o nome "Diane" e, no final do filme, "Betty".

No final do filme *Cidade dos sonhos*, sob a mesma música de Angelo Badalamenti, a mesma placa de rua indica estarmos na mesma Mulholland Drive e, a seguir o mesmo percurso, a mesma reluzente limusine de placa "PCAT 123" que fora destruída na colisão da Cena 3. Agora, a limusine conduz Betty Elms, agora Diane Selwyn. A limusine pára, sua passageira interpela o motorista — "O que você está fazendo? Nós não paramos aqui!" —, o motorista observa tratar-se de uma surpresa e convida que ela saia. À beira da estrada, Rita, agora Camilla, espera por Betty, agora Diane, conduz Diane a uma festa — e nós entendemos onde está o narrador de *Cidade dos sonhos*.

Ele está voltado para dentro de si mesmo, a narrar principalmente a forma como percebe essa massa de estória. Daí, entre tantas outras coisas, entendemos por que a mesma seqüência da limusine se repete, ora com uma, ora com a outra personagem, e com desfechos diferentes; e por que ora é uma atriz a fazer o papel de tal personagem, ora é outra: sendo roteirista, o narrador não terminou de imaginar a estória, nem decidiu que elementos selecionar para a narrativa; sendo diretor, não definiu o elenco, nem decidiu que seqüências selecionar na montagem.

Como você vê, esse ponto de vista realça um ponto de vista.

Algumas vezes, filmes assim são produto de diretor que, sem competência para tal, assume a composição do roteiro.

Em entrevistas, alguns diretores falam de ponto de vista subjetivo, a sugerir que o narrador está dentro do personagem. Por exemplo, Roman Polanski, diretor de *Chinatown*, disse que "uma estória de detetive, no estilo de Marlowe [o detetive dos livros de Raymond Chandler], tem de ser narrada de uma forma radicalmente subjetiva. Na verdade, [em *Chinatown*] tudo é visto ou ouvido pelo personagem de Jack Nicholson." Não é assim.

Num exemplo, por estar do lado e não dentro de Gittes é que o narrador é capaz de perceber, antes de Gittes, a presença da verdadeira sra. Mulwray, a testemunhar o herói contando uma piada

pornográfica a seus assessores. Na p.21 do roteiro: "Uma mulher jovem e estonteante surge atrás de Gittes. A ela se junta um homem baixo e grisalho. Eles ouvem [a piada]. Gittes não percebe a presença dos dois."

Na mesma linha, o diretor Peter Bogdanovich afirmou que, "no filme *Janela indiscreta*, você talvez tenha o melhor exemplo da essência do cinema de Hitchcock: o uso do ponto de vista subjetivo. Você tem um plano no James Stewart, você vê o que ele está vendo e você vê a sua reação". Na verdade, esta seqüência de três planos revela os três pontos de foco de narrador ao lado de personagem: perceber o personagem, ir ver o que ele vê e observar a reação dele. *Chinatown* possui muitas seqüências como essa, a revelar, da mesma forma, que o seu narrador está do lado de Gittes, não dentro.

De fato, uma narrativa que acompanhe a bisbilhotice de um personagem tende a pedir narrador do lado do personagem. Para um roteirista, ponto de vista subjetivo implica narrador dentro de personagem, a acompanhar principalmente não o progresso da sua bisbilhotice, mas a forma como o personagem percebe o que bisbilhota. Acompanhar a bisbilhotice dos personagens principais de *Chinatown* ou de *Janela indiscreta* é tarefa para narrador do lado de Gittes ou de Jeff: bisbilhoteiro a bisbilhotar bisbilhoteiro bisbilhotar.

A materialização mais explícita de narrador dentro de personagem é a câmera subjetiva.

Na p.90 do roteiro de *Chinatown* (versão de 9 de outubro de 1973), temos um dos poucos momentos em que o narrador entra no personagem principal e indica uma seqüência em câmera subjetiva. Gittes acabara de invadir uma fazenda, os fazendeiros o encurralam, dão-lhe uma surra, Gittes desmaia e nós lemos:

167 TELA ESCURA
Um SOM INDISTINTO logo se define como SOM DE PESSOAS QUE FALAM EM VOZ BAIXA — sobre se devem ou não mover, sobre médicos etc.

168 CLOSE — EVELYN MULWRAY

fita Gittes, deitado na varanda da fazenda. Estão lá a esposa, a Fazendeira das Faces Rosadas, o Grande Fazendeiro, bem como o cachorro. ...

169 EXT. FRENTE DA CASA DA FAZENDEIRA DAS FACES ROSADAS — REAÇÃO — GITTES — PENUMBRA
Gittes fixa o olhar em Evelyn...

Noutro exemplo, em *Beleza americana* (1999), o narrador, do lado do personagem Lester Burnham (Kevin Spacey), nos mostra uma bela garota que, junto à filha de Lester e de outras garotas, dança ao som de "On Broadway", diante de um estádio lotado. No filme, temos, sucessivamente, um plano em Lester a ver o grupo das meninas a dançar, um plano no grupo das meninas que se abre para dar destaque à bela garota e um terceiro plano a mostrar Lester e sua boca pasma. No momento seguinte, o narrador entra em Lester e nos mostra o que ele, pasmo, vê: a garota sozinha, a dançar sensualmente para ele, o único espectador num estádio vazio.

Como você viu, definir o principal ponto de vista do narrador é extremamente importante para a composição e recepção de uma narrativa. Mas ponto de vista não é recurso estanque nem fixo.

Não é estanque, porque você pode ter casos de hibridismo. Por exemplo, um ponto de vista pode ser, ao mesmo tempo, onisciente e estar do lado ou dentro de personagem. E não é fixo, porque narradores transitam de um a outro ponto de vista, à cata do que for mais eficaz ou expressivo. (Lembre-se: o que o seu narrador pediu no início deste capítulo foi que você selecionasse o *principal* ponto de vista dele, aquele a partir do qual pudesse transitar pela massa da estória sem ficar zonzo, e para o qual pudesse voltar, sempre que necessário.) Vejamos alguns exemplos disso.

O ponto de vista do narrador do filme *O Mágico de Oz* está principalmente dentro da personagem principal, a menina Dorothy Gale. Mas ele sai da menina e sobe aos céus da onisciência, sempre que precisa mostrar a Bruxa Má a preparar maldades contra Dorothy.

No filme *Cidade de Deus*, o personagem principal é Zé Pequeno (Leandro Firmino da Hora) e o narrador — e comentador e explicador e alinhavador dos fios da estória — é Buscapé (Alexandre Rodrigues), um personagem secundário, com perfil, fio de estória e objetivos próprios: Buscapé quer perder a virgindade, sair da favela e se tornar fotógrafo. Do lado de Buscapé, acompanhamos a narrativa e identificamos como dele a voz over que ouvimos nas inserções.

É a partir do que Buscapé viveu, viu ou soube que vamos vendo, sabendo e entendendo o que ocorreu no passado e o que ocorre no presente. Mas, narrador onisciente, Buscapé sabe a estória de antemão e inteira antes de a narrativa começar e, assim, transita por fios de estória distantes do personagem Buscapé. Por exemplo, quando o personagem Buscapé se encaminha para o quarto onde vai perder a virgindade, o narrador Buscapé, motivado por pudor ou pelo bem narrar, desloca a narrativa para outro fio de estória, para um cubículo de um hospital distante, enquanto nos informa, em voz over: "Olha só. Eu não vou entrar nos detalhes da minha primeira experiência sexual, não... (Corta para o Hospital.) ... porque, do outro lado da cidade, estava rolando outra cena de sexo muito mais importante para a história da favela."

Com Buscapé, o roteirista Bráulio Mantovani manteve o caráter documental da narrativa — um relato do tráfico de drogas na favela Cidade de Deus, no Rio de Janeiro do fim do século 20 — e forneceu elementos para o espectador ter empatia pelo personagem e ficar feliz com o desfecho: Buscapé perde a virgindade, vira fotógrafo de jornal e sai da favela.

O ponto de vista do narrador de *Beleza americana* está, principalmente, dentro do personagem principal, o onisciente Lester Burnham, que, já na abertura do filme e em voz over, nos antecipa que em pouco tempo estará morto. Pelo correr do filme, o narrador vai para o lado de Lester e o segue, sobe e, de cima, vê e mostra a filha e a mulher de Lester, na escola, no trabalho ou sozinhas, para, mais adiante, descer, ficar do lado do namorado da filha ou entrar nele também, fazer ver o que o rapaz vê e da forma como vê — por exemplo, ver por dentro

do visor da câmera com que ele faz a sua coleção de vídeos — e dali voltar para o lado e para dentro de Lester.

No fim do filme, o narrador sai de Lester, nos mostra Lester sendo morto, as reações dos demais personagens à morte dele e quem o matou. Em seguida, sob o ponto de vista e a voz over de Lester, o narrador repassa os momentos mais importantes da vida do personagem, mostra como ele se sentiu então e, agora que está morto, como se sente e entende o que viveu. E Lester, de novo onisciente, vaticina que, se não entende agora, um dia o espectador vai entender aquilo tudo.

Quando quer criar ou aumentar a simpatia, empatia ou identificação do espectador com o personagem, ou grifar uma emoção, o narrador desce do ponto de vista de cima e vai para o lado ou para dentro do personagem que quer focalizar.

Um episódio de *E.R.*, o seriado da NBC, não é uma narrativa sobre *um* personagem que tenta solucionar *um* problema. É sobre um hospital público de Chicago, no qual muitos personagens causam alguns e tentam solucionar muitos problemas — e se emocionam com isso. Um episódio de *E.R.* é exemplo de narrativa na qual o principal ponto de vista é nitidamente de cima, mas de forma alguma fixo ali. Ele passeia pelas ações, foca por instantes o fio da estória de um personagem, desce para mostrar a emoção que ele vivencia, em seguida sobe, percorre os corredores do hospital, visita a recepção, a rua defronte, vai até a casa de um dos médicos, volta para o hospital, desce até outro personagem, entra nele — e assim até o fim.

Por exemplo, num episódio de *E.R.*, o narrador percebe o médico Mark Greene a observar Mobalage, um funcionário da limpeza do hospital, levando as mãos às costas e expressando dor. O narrador vai para o lado do dr. Greene, enquanto ele se aproxima de Mobalage e diz que quer examiná-lo. Os dois homens entram numa enfermaria, o narrador vai para o lado de Mobalage, e Mobalage e nós vemos a cortina sendo fechada pelo médico, ouvimos o som rascante disso e sentimos um leve temor.

O médico coloca sobre a maca o martelete e a espátula para exame, o narrador entra em Mobalage, detalha esse gesto e o temor de Mobalage e o nosso aumentam. Quando dr. Greene vem tirar-lhe a camisa para examiná-lo, Mobalage empurra o médico, arranca dos trilhos a cortina que o confinava e foge dali. Mobalage temia que dr. Greene descobrisse as marcas da tortura que sofrera na sua Nigéria natal. Foi a emoção de Mobalage e o objetivo de criar empatia conosco que levaram o narrador para o lado e, em seguida, para dentro dele. Esse processo é freqüente em novelas de tv.

A vasta massa de estória de uma novela e seus elementos dramáticos pedem ponto de vista de cima. A criação de simpatia, empatia ou identificação entre personagem e espectador pede ponto de vista do lado ou dentro de personagem. Com isso, narrador de novela está constantemente zanzando nesse sobe, desce, encosta, entra, sai e sobe dos vários pontos de vista.

Por outro lado, narrador de melodrama em geral e de novela em particular raramente se aproxima do vilão. Nesse universo maniqueísta, não se quer entender vilão, conceder humanidade a vilão, criar simpatia, empatia nem muito menos identificação com vilão.

Sim, existe afinidade entre ponto de vista de cima e narrativa dramática — dentre outras razões, o narrador pode transitar entre os fios de estória dos antagonistas —, e entre ponto de vista do lado de personagem e narrativa épica — dentre outras razões, o narrador pode acompanhar o dia-a-dia do personagem. Mas afinidade não significa imposição: *O Mágico de Oz* é dramático e narrado, principalmente, de dentro de Dorothy Gale.

Narrativa lírica impõe ponto de vista dentro de personagem ou de narrador: só dentro de personagem ou de si mesmo um narrador pode exibir uma subjetividade.

Uma nota final: como você provavelmente percebeu, afastei o meu foco da estória do Faustino. É que preciso abrir o leque dos exemplos, para descrever os elementos de estória e os recursos de narrativa de que se utiliza um roteiro.

4

Gêneros de estória e gêneros de narrativa

A indústria de cinema e tv costuma classificar as estórias em dois grandes gêneros — drama e comédia — que, por sua vez, costumam ser subdivididos em:

Drama: romance, melodrama, aventura, terror, crime e mistério;

Comédia: comédia de situação ou sitcom, comédia de costumes, sátira, farsa e paródia.

Mas a classificação por gêneros de estória está longe de seguir parâmetros nítidos. Por exemplo, outra classificação vai apontar os gêneros musical, infanto-juvenil e ficção científica, que podem conter comédias e dramas.

Gêneros de narrativa, por outro lado, seguem parâmetros bem mais nítidos e abrangentes.

A conceituação sobre gêneros de narrativa remonta aos inícios da nossa cultura dita ocidental. A primeira (e sucinta) referência sobre isso vem no Livro Três de *A República*, de Platão:

> Você sabe que ... a narrativa pode ser narrativa pura, ou imitação, ou uma combinação das duas? ... Quando o poeta fala por outra pessoa, não dizemos que ele assimila o estilo da outra pessoa por quem ele fala? ... Ou que, se o poeta está presente em toda a narrativa e jamais se omite, a imitação foi abandonada e o poema se torna narrativa pura?

Como você vê, já no ano 360 a.C., Platão distinguia o gênero dramático (*mimese* ou "imitação") do gênero épico (*diegese* ou "narrativa

pura", relato). Para ele, o gênero dramático é aquele em que "o poeta fala por outra pessoa", assimilando-lhe o estilo, ou seja, imitando essa pessoa. O gênero épico é narrativa pura porque "o poeta está presente em toda a narrativa e jamais se omite" dela, ou seja, relata, sem jamais imitar a pessoa sobre a qual fala. A combinação dos dois gêneros de narrativa — por exemplo, os cantos corais do teatro grego ou o personagem que interrompe o que faz e se dirige ao espectador — mescla imitação e relato. Platão não fez referência ao gênero lírico — como tampouco fizeram, depois dele, o também grego Aristóteles (nascido em 384 a.C.) ou o latino Horácio (nascido em 65 a.C.), autores, em suas respectivas épocas, das obras mais significativas sobre narrativa.

O gênero lírico, como o entendemos, só foi conceituado no início do século 17, pelo teórico espanhol Francisco Cascales. Escreveu ele na sua *Epístola X*:

> A poesia é a arte de imitar com palavras, no que ela se diferencia de todas as outras artes. Segundo essa divisão, não há mais do que três espécies: a épica, a lírica e a cênica. Apesar de a tragédia e a comédia serem diferentes, tanto uma como a outra são dramáticas, se representam num palco e se fala delas como de uma espécie.

Lembremos as primeiras palavras do conto "Las babas del diablo", de Julio Cortázar: "Nunca se saberá como contar isto. Se na primeira pessoa ou na segunda, usando a terceira do plural ou inventando continuamente formas que não servirão para nada."

Sim, pelo menos desde Emil Staiger, costumamos tomar as três pessoas pronominais para distinguir os três gêneros de narrativa.

Sabemos que o principal ponto de foco de um narrador é um ou mais de um personagem. Mas que pessoa pronominal está atrelada a ele ou eles? O narrador é um personagem que, portanto, se refere a si com um "eu"? Ou o narrador está distante do personagem ou personagens e, portanto, se refere a ele ou eles com os pronomes de terceira pessoa? O narrador mostra personagens que participam de um jogo de ações e que, portanto, trocam entre si os pronomes de segunda pessoa "tu" e "vós"?

Ao optar por uma dessas três alternativas, o seu narrador vai gerar, respectivamente, uma narrativa lírica, épica ou dramática.

Vejamos como isto se dá.

A vida e as gramáticas lhe dizem que "eu" é a pessoa que fala, "tu" é a pessoa com quem se fala e "ele", a pessoa de quem se fala. A vida e as gramáticas também lhe dizem que a forma portuguesa "você" leva o verbo para a terceira pessoa, mas possui o espírito da segunda pessoa: como o "tu", o "você" é a pessoa com quem se fala.

Se o principal ponto de foco do seu narrador é ele mesmo, se ele prioriza o pronome de primeira pessoa, "eu", para exibir-se no presente, ele vai gerar uma narrativa lírica.

Por exemplo, no poema "Meus oito anos", de Casimiro de Abreu, o narrador exclama: "Oh! que saudades que tenho/ Da aurora da minha vida." O principal ponto de foco desse narrador não é a aurora da sua vida, mas a saudade que ele tem dela. O seu principal ponto de foco está dentro dele, é o "eu" dele.

No filme *O fabuloso destino de Amélie Poulain*, a personagem-título está vivendo o trauma da perda de Cachalot, seu peixinho de estimação, e, para compensar, sua mãe lhe dá de presente uma câmera Kodak Instamatic. A menina sai à rua e aponta a câmera para o céu. Nesse momento, o narrador entra no "eu" de Amélie, se confunde com ela para, de dentro dela — ou, agora, de dentro de si — mostrar o que vê: nuvens em forma de coelho e de urso.

Na tv, a série *A sete palmos* (2001 a 2005) teve como um de seus principais recursos a inserção eventual do narrador dentro de um dos personagens centrais, para dali exibir o que ele imaginava, naquele momento.

Se o principal ponto de foco do seu narrador é o jogo das ações entre personagens que contracenam uns com os outros através dos pronomes de segunda pessoa "tu" e "vós" — ou de suas variantes "você" e "vocês" —, a narrativa gerada daí será dramática.

É o que faz o narrador do filme *Blade Runner* (1982), ao mostrar para o espectador o jogo das ações entre o andróide Roy Batty (Rutger Hauer) e o seu criador, o dr. Tyrell (Joseph Turkel).

INT. QUARTO DE TYRELL — NOITE 93

...

Batty se senta na cama de Tyrell.

BATTY
O Criador pode consertar o que Ele criou?

TYRELL
Você quer ser modificado?

BATTY
Penso numa coisa mais radical.

TYRELL
Qual seria o problema?

BATTY
A morte.

TYRELL
Temo que este assunto esteja
fora da minha jurisdição.

Batty se aproxima e sussurra, tenso.

BATTY
Eu quero viver mais, filho-da-puta.

É também o que faz o narrador do livro epistolar *As ligações perigosas* (1782), de Choderlos de Laclos, ao mostrar a carta do Visconde de Valmont à Marquesa de Merteuil e a réplica:

> — Como é possível, minha bela amiga, que ainda não tenha resposta? Minha última carta pareceu-me, entretanto, merecê-la. Há três dias que a deveria ter recebido — e ainda a espero!

> — Meu Deus, Visconde, como me incomodais com vossa obstinação! Que vos importa o meu silêncio? Se o guardo, imaginais que seja por carência de razões para me defender? Quisera Deus! Mas, não, é somente porque me custa dizê-las.

Se o principal ponto de foco do seu narrador é uma terceira pessoa, "ele" ou "eles", a narrativa gerada a partir daí será um relato sobre esse "ele" ou "eles"; será uma narrativa épica.

É o que faz o narrador do livro *Cem anos de solidão*, de Gabriel García Márquez, ao relatar que "ele", o coronel Aureliano Buendía, "não deu mostras de rancor, mas o seu espírito só encontrou sossego quando sua guarda pessoal saqueou e reduziu a cinzas a casa da viúva".

É também o que faz, em voz over, o narrador de *Barry Lyndon* (1975), logo no começo do filme.

> O pai de Barry foi criado, como tantos filhos de famílias finas, para seguir a carreira de advogado. Não há dúvida de que ele se teria tornado eminente em sua profissão, não fosse morto num duelo surgido de uma disputa em torno de cavalos.
>
> A mãe de Barry, após a morte do marido, viveu de forma a não dar margem a maledicência. Muitos dos homens que a cortejaram em solteira renovaram os cortejos à viúva. Mas ela rejeitou todas as propostas de casamento, afirmando viver apenas para o filho e a memória de seu finado santo.

A vida também nos fornece exemplos dos três gêneros de narrativa.

"Querido, como foi no trabalho, hoje?" — e o marido sonso relata à esposa orgulhosa, que se gaba com a manicure tagarela, que comenta com a vizinha prestativa, que denuncia à esposa ex-orgulhosa e agora enganada, que urra aos céus e interpela o marido adúltero, que agride a vizinha fofoqueira, que detalha ao policial estressado, que se confessa ao padre estupefato, que denuncia tudo a Deus que, incapaz de épico (por não ter a quem relatar) e de dramático (por não ter com quem contracenar), se socorre no lírico, sacode os dez dedos ao léu e pragueja contra solidão, onisciência e tédio.

(Sim, a imagem emblemática do lírico são os dez dedos ao léu, a do dramático é o dedo em riste e a do épico, o dedo duro, indicativo.)

A opção por uma das três pessoas pronominais conduz o narrador a um dos três tempos verbais básicos.

A vida e as gramáticas lhe dizem que são três os tempos verbais básicos: presente, passado e futuro. O presente trata do tempo em que se fala, o passado trata de um tempo anterior àquele em que se fala e o futuro, de um tempo posterior àquele em que se fala.

Nas telas, parece não haver diferença entre os tempos verbais. Mesmo num filme de época, o espectador é transportado para o tempo em que a estória se passa e tem a sensação de que os incidentes ocorrem diante dele, no presente. Mas, da mesma forma como não são os atores que criam as suas falas, da mesma forma como não são os personagens que se narram a si mesmos, não é a relação entre estória e espectador que define o tempo verbal de uma narrativa.

O tempo verbal de uma narrativa é definido pela relação entre o tempo em que o narrador está e o tempo em que está a estória que ele narra.

No exemplo citado acima, "Oh! que saudades que *tenho*/ Da aurora da minha vida", estória e narrador estão no mesmo tempo, no presente: o narrador tem saudades e narra isso, ao mesmo tempo.

Ao narrar o que acontece com ele naquele momento presente, o narrador gera uma narrativa lírica.

Se o narrador narra o que lhe aconteceu no passado — "Oh! que saudades que *tive*..." —, o seu ponto de foco é o que ele sentiu, fez ou foi. Como diz Riobaldo Tatarana, o personagem-narrador de *Grande sertão: veredas*, de Guimarães Rosa: "De cada vivimento que eu real tive, de alegria forte ou pesar, cada vez daquela hoje vejo que eu era como se

fosse diferente pessoa." O narrador, portanto, fala de si como um "ele", uma "diferente pessoa"; o narrador fala de uma terceira pessoa.

Se o narrador percebe um "ele", para, num momento posterior, narrar o que percebeu, a narrativa gerada a partir daí será épica, isto é, relato de algo que já passou.

Logo no começo do filme *O Diabo disse não* (1943), uma legenda nos relata que o personagem Henry Van Cleve (Don Ameche) duvida que mereça ir para o céu depois de morrer — e vemos Henry descendo à ante-sala do inferno e ponderando com o Diabo que, pela vida que levou, ali é o seu lugar. O Diabo quer ter certeza disso, quer ver como foi sua vida. E assim, num grande flashback, o filme mostra o passado de Henry, a fim de que o Diabo decida se Henry desce ao inferno ou não. (O título em português entrega a decisão.)

Durante o flashback, a voz over de Henry — de dentro da ante-sala do inferno e tornado narrador da sua vida pregressa — apresenta os demais personagens, esclarece pontos obscuros, preenche lacunas narrativas, ata fios de estória, pondera, argumenta. Ao fim do flashback, a morte de Henry é indicada e, de volta à ante-sala do inferno, ela é narrada diretamente pelo morto. A porta do elevador se abre, Henry entra, o ascensorista pergunta se é para descer ao inferno e o Diabo diz não, é para subir ao céu.

A relação temporal entre o narrador e a estória que ele narra — Henry está no presente e sua estória, no passado — indica que *O Diabo disse não* é uma narrativa épica. Essa mesma relação nós encontramos em muitas narrativas policiais, de tribunal, de avaliação, de balanço de vidas.

A narrativa é épica mesmo quando o passado está extremamente próximo do presente, como ocorre nas transmissões de competições esportivas e no segmento final do filme *O sétimo selo* (1956), segundo o roteiro de Ingmar Bergman.

Jof aponta para o céu.

JOF
Lá estão eles, Mia! Lá estão eles! Lá no céu escuro e tempestuoso. Estão todos lá! O ferreiro, Lisa, o

> cavaleiro, Raval, Jöns e Skat. E a Morte, soberana e implacável, os obriga a dançar. Ela ordena que eles dêem as mãos uns aos outros e que dancem, que dancem em fila. A Morte vai à frente, com uma enorme foice e a ampulheta, e Skat, com a lira, bamboleia no fim da fila. A dança é solene. Eles se afastam do sol e seguem em direção às terras das trevas, enquanto a chuva lava de seus rostos o sal das suas lágrimas.

Jof se cala e deixa cair a mão.
Seu filho Mikael, que ouvira as suas palavras, vai para o colo de Mia.

Jof viu a cena que Mia não viu e, logo em seguida, narrou para ela. Com isso, Jof forneceu um exemplo do processo da narrativa épica: um narrador narra para alguém algo que aconteceu no passado — neste caso, um passado tão próximo que os verbos da narrativa de Jof estão no presente.

Como você vê, o tempo verbal da narrativa épica se traduz, implícita ou explicitamente, na expressão "Era uma vez...".

Ou, nas palavras de Johann Wolfgang Goethe: "A diferença essencial entre o poeta épico e o poeta dramático reside no fato de que o épico narra o incidente como tendo ocorrido no passado e o dramático, como ocorrendo no presente."

Mas o presente dramático não se circunscreve ao tempo presente — e nisso reside um dos mais poderosos elementos desse gênero de narrativa.

Se o foco da atenção do narrador recai sobre o jogo de ações que tem diante de si, o tempo verbal da narrativa gerada a partir daí, em princípio, é o presente: o narrador narra o que ocorre entre aqueles personagens, naquele momento. Mas esse jogo de ações não se circunscreve a si mesmo. Cada um dos seus "jogadores" age visando atingir um objetivo, solucionar um problema, chegar a um futuro. Ou, nas palavras do poeta Fernando Pessoa, "o hoje, para o homem de ação, não é senão um prólogo do futuro". No exemplo citado antes, o andróide Roy Batty age com o objetivo de conseguir mais tempo de vida e dr. Tyrell age com o objetivo de se livrar daquele intruso.

Problema que clama por solução, ação que luta por objetivo, a essência da narrativa dramática é percorrer o tempo que vem depois — e reter a atenção do espectador com a espera disso.

Portanto, ao narrar esse jogo, o narrador gera uma narrativa cujo tempo verbal, na verdade, é um presente que, diferente do presente lírico, aponta para um futuro.

O diretor de cinema Raoul Walsh dogmatiza sobre essa estratégia narrativa, quando assevera que "só existe uma maneira de se filmar uma cena: indicar à platéia o que vai acontecer em seguida".

No gênero dramático, o passado, por sua vez, tem a função de fornecer as motivações, as causas da ação presente. Passado, presente e futuro, começo, meio e fim: o começo da narrativa dramática está nas motivações que vêm do passado, o meio está no jogo presente das ações e o fim, no objetivo futuro que se visa. No dramático, a progressão temporal passado —> presente —> futuro é resultado da progressão causal motivação —> ação —> objetivo. (Sobre narrativa e causalidade, veja a seção "Tempo e progressão".)

Se, no dramático, o objetivo fornece rumo e destino às ações — e, conseqüentemente, aos fios de estória que as ações traçam —, a ausência de objetivo permite ao narrador épico ser flanante, prolixo, redundante, ambíguo, vago ou detalhista e, ao lírico, além disso, ser transbordante, ofuscante, estrepitoso. Sem objetivo definido de antemão, as narrativas épica e lírica não são pautadas por rumo, nem açoitadas por urgência de ação ou premência de tempo. Diferente do personagem dramático, ao épico o percurso importa mais do que a chegada. Com isso, ao narrador épico também é permitido retroceder, esmiuçar, matutar para, em seguida, retomar de onde parou. Ou não. Ou seguir no rumo e no tempo do que os seus personagens vivem. (Em seus papos com François Truffaut, Alfred Hitchcock fez restrições a narrativa que não ruma para objetivo. Disse ele: "Na construção da estória, os italianos são muito lambões. Eles simplesmente flanam por ela.")

Comparado ao dramático, no épico e no lírico, os incidentes que se sucedem são menos dependentes uns dos outros e são selecionados pelo narrador, não por serem conseqüência de tal motivação e levarem a narrativa a qual objetivo, mas por serem, em si, importantes ou interessantes. O atrativo de cada momento da narrativa épica ou lírica reside no que ela mostra naquele momento e não, como o da dramática, no que ela mostra naquele momento e no que ela indica que vai ou pode vir a mostrar. Noutras palavras, narrativas épicas e líricas interessam ao espectador não porque vão se tornar mais intensas ou atingir objetivo ou clímax, mas porque são, em si e a cada momento, interessantes.

Aos personagens de uma narrativa dramática falta algo, falta passar por algo, falta conquistar, atingir algo. À maneira do conhecido pacto de amor "Mais do que ontem, menos do que amanhã", o dramático indica, a cada momento da sua narrativa — que foi mais intenso do que o anterior —, que o momento seguinte será mais intenso ainda — e assim sucessivamente, até o momento final, o objetivo principal, o clímax-desfecho — que, no caso dos pactos de amor e das novelas de tv, é o casamento seguido de felicidade eterna.

Com isso, a narrativa dramática recobre a fatia de vida que narra com uma teia de elementos de estória específicos desse seu gênero, cuja finalidade é atrair e reter a atenção do espectador: um problema a ser resolvido, um jogo de ações a ser decidido, um objetivo a ser alcançado — enfim, elementos de suspense que visam fazer com que o espectador espere para ver como aquilo tudo vai terminar.

De fato, muitas narrativas dramáticas são narrativas épicas nas quais foram realçados os elementos dramáticos, principalmente as ações e suas conseqüências, as reações às ações. Assim, como pano de fundo para as ações dramáticas que empurram os personagens rumo aos seus objetivos, uma fatia de vida é revelada, um relato é feito, uma narrativa épica é desenvolvida. Nesse sentido, o filme *Chinatown* faz um relato da cidade de Los Angeles de 1937 e *Central do Brasil*, o de alguns dos desvalidos deste nosso país de 1996.

Mas a narrativa dramática paga um preço por isso. Por exemplo, restrições do espaço e do tempo da estória que narra, diluição das questões conceituais que a estória suscite, limitações agudas quanto a percepção e narração da subjetividade dos personagens. Essas limitações, ausentes ou atenuadas nas narrativas lírica e épica, são desconsideradas pela grande indústria, em função do poder de sedução e da vastidão da platéia da narrativa dramática.

Vejamos essas questões um pouco mais de perto.

Se você está escrevendo uma narrativa épica, o tempo que a sua estória percorre não é motivo para preocupação.

Se é um livro, a estória pode percorrer apenas um dia da vida dos seus personagens — como *Ulisses*, de James Joyce, com suas mais de 700 páginas, ou como *Mrs. Dalloway*, de Virginia Woolf, com suas quase 200 —, ou alguns anos — como *Grande sertão: veredas*, de João Guimarães Rosa, em suas quase 600 páginas, ou *O apanhador no campo de centeio*, de J.D. Salinger, em suas mais de 200 —, ou vidas inteiras — como os imensos *Guerra e paz*, de Leon Tolstoi, ou ainda gerações, como *Os Buddenbrook*, de Thomas Mann.

Se é um filme, a estória pode percorrer a exata duração do filme — como os 110 minutos de *Meu jantar com André* (1981) —, ou uns poucos dias — como *As pontes de Madison* (1995) —, ou alguns anos — como *Entre dois amores* (1985) —, ou uma vida inteira — como *Cidadão Kane*.

Numa narrativa dramática, não ocorre o mesmo.

"Pedro gosta da vida e João quer matar Pedro" — e você tem um embrião de narrativa dramática: dois personagens num possível jogo de ações. Mas "João vive no Brasil e Pedro, no Japão" — e você tem na distância entre os dois antagonistas um complicador danado. Se "João vive no século 21 e Pedro, no 18", você tem uma impossibilidade de narrativa dramática. Por maior que seja o ódio de João pelo seu, digamos, antepassado Pedro, é impossível, fora da narrativa fantástica, alguém atravessar o tempo pregresso ou alguém viver desde o século 18 até o 21. Daí resulta que, se você espraia o espaço e o tempo em que as ações dos personagens se dão, você dilui ou impossibilita o

jogo de ações e as revelações que adviriam dele — ou seja, você dilui ou impossibilita uma narrativa dramática. Estória com tempo e espaço espraiados provavelmente gerará narrativa épica.

O épico narra com facilidade o ódio e a sede de morte que João, no século 21, alimenta contra seu antepassado Pedro, que viveu no Japão do século 18. Basta narrar em paralelo os dois fios de estória — o que motivou o ódio e o que queima de ódio. Mais do que isso, seu narrador épico pode inserir, a costurar os cortes entre um e outro fio e sem causar estranhamento ao espectador, questões conceituais que as estórias suscitem, ilações, conclusões filosóficas ou morais. A natureza do gênero dramático, sabemos desde Aristóteles e do seu conceito de unidade, pede compactação de tempo, lugar e ação. Ou, nas palavras do ensaísta e crítico literário Percy Lubbock: "É simplesmente uma questão de quantidade, de tamanho do material. Se ultrapassa um determinado limite, ele excede a capacidade do dramático."

O narrador a serviço do dramático também padece de limitações quanto a percepção e narração das subjetividades dos personagens — isto é, dos pensamentos, emoções e percepções deles.

Assim Philip K. Dick, o fértil escritor de ficção científica, começa o seu conto "The Minority Report", que deu origem ao filme *Minority Report* (2002):

> A primeira coisa que Anderton pensou quando viu o rapaz foi "Estou ficando careca. Careca e gordo e velho." Mas não falou nada disso. Ao contrário, com movimentos rápidos, ele recuou a cadeira, ficou de pé, contornou a mesa e esticou, firme, a mão direita. Com um forçado sorriso de amizade, Anderton apertou a mão do rapaz.

Já em 1571, Lodovico Castelvetro, o ensaísta e intérprete de Aristóteles, dizia que "a narrativa [épica] fala do visível e do invisível, do audível e do inaudível. O dramático fala apenas do que é visível e audível." De fato, um narrador dramático só é capaz de perceber e narrar a segunda parte do parágrafo acima, a que descreve o "visível e audível", as "exterioridades" desse momento de Anderton: se afastar

da mesa de trabalho e ir cumprimentar o rapaz. Numa narrativa dramática, o que Anderton pensou não seria narrado.

Numa narrativa épica, sim, a voz over de um narrador relataria ou, numa narrativa lírica, a voz em off de Anderton expressaria o que ele pensou, enquanto as imagens mostrariam o que ele, em contraste, fazia.

Subjetividades, o narrador lírico as percebe e narra de dentro de si ou de um personagem, o narrador épico as percebe e narra de fora do personagem e o dramático percebe e narra apenas as ações exteriorizadas a partir delas.

Mais do que isso, sejam subjetividades ou objetividades, cada gênero de narrativa narra à sua maneira os elementos de uma estória. Tomemos um pequeno segmento da massa da estória do filme *Cidadão Kane*.

O prédio em que Charles Foster Kane acabara de entrar era a sede do jornal, mas como narrar isso para o espectador? Uma narrativa épica poderia lançar mão de legenda ou de voz over a dizer algo como "Isso é o prédio de um jornal". Para esse segmento, o roteirista Herman Mankiewicz preferiu a narrativa dramática e, em meio a um jogo de ações, narrou que prédio era aquele.

Cena 33 — Ext. O Velho Prédio do *Inquirer* — Dia — 1890.

... uma carroça de entrega encosta na calçada. Nela, afundado entre cama, roupas de cama, baús, quadros etc., está Bernstein, que sai dali com dificuldade.

BERNSTEIN
(para o carroceiro)
Vamos lá! Eu te ajudo com essas coisas.

CARROCEIRO
Não tem quarto nessa espelunca.
Isso é o prédio de um jornal.

BERNSTEIN
O cavalheiro está sendo pago para
fazer carreto ou para dar opinião?

Dissolve.

Retomemos, para concluir:

Gêneros de narrativa se diferenciam uns dos outros não só pela forma como narram, mas também pelo conteúdo, pelos elementos que percebem e narram.

Em 1976, o Festival de Cannes concedeu a Palma de Ouro de melhor filme a *Taxi Driver*, um filme violento. Também foram exibidos no Festival daquele ano os filmes *A família de Pascual Duarte*, *Atas de Marusia* e, fora da competição, *1900*, todos eles tão ou mais violentos que *Taxi Driver*. Em reação, o dramaturgo e roteirista Tennessee Williams, presidente do júri, fez uma declaração contra a violência e a favor do cinema lírico.

De fato, da mesma forma que os jornais nos fazem crer que, no mundo, quase só existem problemas e conquistas, os roteiros dramáticos nos dão a impressão de que, no mundo, existe apenas violência. Todos os roteiros dramáticos são, em graus variados, narrativas de violência porque, diante de uma massa de estória, seus narradores percebem e tomam os jogos das ações como seu elemento essencial. O vocabulário da dramaturgia dramática é revelador disso: "herói", "vilão", "ação", "conflito", "ponto de ataque", "protagonista" (do grego "primeiro combatente"), "antagonista" (do grego "anticombatente") etc. Não é que exista apenas violência no mundo. A freqüência e a intensidade da violência são resultado da forma dramática de perceber e de narrar o mundo.

O protesto de Tennessee Williams dá voz ao incômodo de algumas pessoas quanto a esse aparente monopólio da visão dramática do mundo e, a reboque, da violência nas telas.

O ponto de foco que o lírico percebe e narra é, principalmente, a subjetividade dos personagens.

O épico percebe e narra, principalmente, uma fatia de vida, isto é, um determinado conjunto de incidentes vividos pelos personagens.

O dramático percebe e narra, principalmente, o jogo de ações entre personagens e as revelações decorrentes disso.

A subjetividade dos personagens que, no lírico, é ponto de foco principal, no épico é causa ou conseqüência eventual dos incidentes vividos pelos personagens e, no dramático, dos jogos das suas ações.

Os jogos de ações que, no dramático, são o ponto de foco principal, no épico são causas ou conseqüências eventuais dos incidentes e, no lírico, da subjetividade dos personagens.

E os incidentes que, no épico, são pontos de foco principais, na narrativa dramática e na lírica são pano de fundo, contextualização para, respectivamente, os jogos de ações e a subjetividade dos personagens.

De fato, você pode descrever os incidentes que fornecem contexto a uma estória e, em seguida, imaginar os fios de estória que os jogos de ações traçam, ou, inversamente, você pode imaginar os jogos de ações e, em seguida, descrever os incidentes que lhes fornecem contexto — por exemplo, se na Suíça ou na Bahia.

Um mesmo jogo de ações fornece estória tanto à peça de teatro *A visita da velha senhora*, de Friedrich Dürrenmatt, que se passa em 1958, na cidade de Guellen, na Suíça alemã, quanto ao livro *Tieta do Agreste*, de Jorge Amado e à novela *Tieta*, de Aguinaldo Silva, que se passam em Santana do Agreste, na Bahia: mulher volta rica e poderosa à sua pequena e decadente cidade natal, para se vingar daqueles que, no passado, lhe fizeram mal.

Gêneros de narrativa também se diferenciam uns dos outros segundo a distância entre seus respectivos narradores e as estórias que narram.

Entre narrador lírico e estória, a distância é mínima ou nenhuma.

Narrador lírico exibe, principalmente, a forma como ele ou um personagem percebe a estória: personagem, estória, narrador, narrativa — e, se o narrador tiver sucesso, espectador —, todos fundidos numa só percepção, todos indistanciados.

O narrador de *Cidadão Kane* está, a maior parte do tempo, do lado do repórter Thompson, mas são freqüentes os momentos em que ele entra em Thompson e, com isso, exibe a forma como o personagem percebe a estória — e a narrativa, de épica, se torna lírica.

Já no documentário sobre Charles Foster Kane que Thompson preparou há expressões de grandiosidade. Depois, no salão da Biblioteca em Memória de Thatcher, as paredes são altíssimas, Bernstein, já velho, se senta numa cadeira de espaldar altíssimo, sob um imenso retrato de Kane etc. Na verdade, até as imagens sob os créditos de abertura expressam a admiração de Thompson. Nas rubricas do início do roteiro, a adjetivação é reveladora: "a montanha *de conto de fadas* de Xanadu", "os domínios *literalmente incríveis* de Charles Foster Kane", "o castelo, uma *enorme* pilha de vários castelos *genuínos* trazidos da Europa", no quarto de Kane, "uma *enorme* cama contra uma *enorme* janela", "*imensos, inimagináveis* flocos de neve" etc. (Os grifos são meus.)

A admiração de Thompson faz com que Charles Foster Kane apareça engrandecido, visto de baixo para cima; o desprezo de Thompson faz com que a segunda mulher de Kane, Susan Alexander, seja vista de cima para baixo, apequenada pelo domínio que Kane exerce sobre ela ou, mais tarde, pelo alcoolismo e pela decadência pessoal.

Para mostrar a pequenez que vê em Susan Alexander, o narrador percorre o telhado, atravessa o letreiro luminoso do bar e mergulha na clarabóia até a mesa onde ela está arriada de tanto beber — "uma criatura solitária", "50 anos, tentando parecer muito menos, tintura barata nos cabelos, num vestido barato". Noutro momento, ele nos mostra Susan sentada no chão, apequenada diante de uma imensa lareira, curvada sobre um quebra-cabeça. Essas expressões subjetivas dos pontos de foco de Thompson fornecem ao filme o seu tão de-

cantado expressionismo — um estilo que, por priorizar a expressão do percebedor acima dos pontos de foco que ele percebe, é uma das manifestações do gênero lírico.

Como você vê, por ser ditado pelo ponto de vista de um personagem ou narrador, o lírico tende a gerar uma narrativa singular, privativa daquele personagem ou narrador. Com isso, a padronização narrativa, tão encontradiça nas produções de difusão ideológica, nas de Hollywood e da tv, cede lugar à singularidade, à homologia entre a forma e o conteúdo do que especificamente se narra, ali. Por serem assim, singulares, as narrativas líricas não são acolhidas com entusiasmo pela grande indústria.

O narrador épico está distante da estória.

No livro *Moby Dick*, de Herman Melville, o marujo Ishmael rememora e narra, alguns anos depois, "não importa quantos", as aventuras que viveu e viu, junto ao Capitão Ahab. Em *O nome da rosa*, de Umberto Eco, o escrivão Adso de Melk, "ao fim desta minha vida de pecador", rememora e narra as aventuras que viveu e viu, junto a William de Baskerville. No começo do filme *Relíquia macabra* (1941), uma legenda corre sobre as imagens, para nos dizer que:

> Em 1539, a Ordem dos Templários de Malta pagou um tributo a Carlos V, rei da Espanha, oferecendo a ele um falcão de ouro incrustado, do bico às patas, com pedras raras. Mas piratas seqüestraram a nau que levava essa oferenda sem preço e o destino do falcão maltês permanece um mistério até hoje.

Narrador épico narra aquilo que viu, viveu ou soube, pesquisou. Por isso, em seguida à agudeza da percepção, a memória vem como predicado essencial ao seu desempenho. (Entre os gregos, a musa dos escritores épicos era Mnemosina, "aquela que se recorda".) É a memória que acolhe a massa de estória que o narrador vai interpretar, organizar e depois narrar. Em muitos casos, a rememoração épica segue uma enumeração cronológica; noutros, segue o curso da pesquisa ou da memória do narrador. Riobaldo Tatarana, personagem-narrador de *Grande sertão: veredas*, dá sua opinião a esse respeito:

> A lembrança da vida da gente se guarda em trechos diversos, cada um com seu signo e sentimento, uns com os outros acho que nem não misturam. Contar seguido, alinhavado, só mesmo sendo as coisas de rasa importância. ... Assim eu acho, assim é que eu conto. ... Tem horas antigas que ficaram muito mais perto da gente do que outras, de recente data.

Seja física ou emocional, a distância entre estória e narrador épico pode variar, mas está sempre presente e nítida. Os lances de uma competição esportiva são narrados de forma épica — o narrador fala de "eles" —, poucos segundos depois de ocorrerem e por um narrador distante deles. Mas não tão distante quanto o narrador dramático.

O narrador dramático está tão distante da estória que algumas pessoas crêem que, numa narrativa dramática, não há narrador e que a estória se narra por si. Não é assim.

Veja você, aí, agora.

Se você não está pensando noutra coisa, este livro é o seu principal ponto de foco. Além dele, os outros pontos de foco que a sua percepção abarca se distribuem a partir do lugar e do momento em que você se encontra, e são interpretados e selecionados segundo a sua postura diante deles. Como ocorre com uma massa de estória, perceber uma massa de realidade implica haver um percebedor num lugar, num tempo e com uma postura a partir dos quais essa massa é percebida — ou seja, implica haver alguém num ponto de vista.

Mesmo que esse lugar de percepção seja múltiplo e variável — você não pára quieto ou está dentro de um ônibus —, mesmo que esse tempo seja múltiplo e difuso — ao presente que você vive se juntam o passado que você evoca e o futuro que você projeta —, mesmo que essa postura seja variável ou flexível — você é confuso ou tolerante —, haverá, a cada instância, alguém, num lugar, num tempo e com uma postura. Portanto, perceber implica, já aí, selecionar — selecionar *o que* e *como* perceber. Narrar acrescenta a isso uma organização e um estilo.

Mesmo na hipótese de você escrever um roteiro que contenha apenas a rubrica "O narrador, imóvel, percebe o que ocorre à sua

frente", está implícito aí um momento — digamos, às 11 horas da manhã do domingo 7 de novembro do ano em curso —, um lugar — digamos, Paris, no final do Quai de Bourbon, bem na ponta da ilha Saint-Louis, deitado no chão e voltado para o céu —, estão implícitos os pontos de foco que esse narrador percebe — digamos, uma sucessão de nuvens, pingos de chuva ("como um pranto às avessas"), pombos e, de vez em quando, um ou outro pardal — e, na ausência de cortes e de variação de ponto de vista, está implícito um estilo de narrativa. *Et voilà*, também implícita, a sugestão de personagem e narrador: um cadáver estatelado no chão, de olhos esbugalhados de medo e voltados para o céu.

Um narrador se materializa numa forma de perceber e de narrar uma estória.

Numa filmagem, os personagens se materializam nos atores, e o narrador, principalmente, nos instrumentos de captação de imagem e de som, a câmera e o microfone. Sendo câmera, o narrador verá os pontos de foco da sua atenção — o personagem que age, o objeto que define o momento, a sombra que prenuncia ou oculta. Sendo microfone, ele ouvirá apenas ou mais intensamente os sons dos seus pontos de foco. Narrador é um bisbilhoteiro que zanza pela massa de estória e fuça os pontos de foco que considera relevantes, a fim de narrar o que bisbilhotou para os espectadores, esses *voyeurs* sem conserto. (Vou falar disso com mais detalhe no capítulo "Bisbilhotice, fofoca, exibicionismo e voyeurismo", a seguir.)

Percebemos a existência do narrador ao percebermos que, de uma massa de estória, foram selecionados alguns elementos e outros foram subentendidos, omitidos ou ignorados; que, dentre os elementos selecionados, alguns foram tomados como principais, outros como secundários, e que a narrativa teve uma determinada progressão e um determinado estilo.

Por exemplo, na peça *Hamlet*, de William Shakespeare, o fio de estória traçado pela vingança do príncipe Hamlet foi selecionado

e tomado como principal, o do amor e enlouquecimento de Ofélia foi tomado como secundário e o da vida sexual de Rosencrantz e Guildenstern, ignorado. Na peça *Rosencrantz e Guildenstern estão mortos*, de Tom Stoppard, o fio da estória desses dois personagens foi tomado como principal e o de Hamlet, como secundário. Numa e noutra peça, seleção e hierarquização desses e dos demais elementos da estória foram obra de narrador.

Mesmo num livro que se pretenda mera coleta de cartas trocadas pelos personagens, ter havido uma coleta de cartas e haver a coleta daquelas cartas e não de outras são manifestações da existência de um narrador a tornar narrativa uma massa de estória. No caso de *As ligações perigosas*, o narrador (que se denomina "Relator") torna isso explícito, ao iniciar o seu "Prefácio" com um:

> Esta obra, ou antes, esta coleta que o público talvez ache ainda muito volumosa, não contém senão um número muito reduzido das cartas que constituíam a totalidade da correspondência da qual foi extraída. Encarregado de organizá-las, pedi tão-somente como pagamento a permissão de cortar tudo o que me parecesse dispensável e procurei preservar apenas as cartas que me pareceram necessárias, tanto ao entendimento dos incidentes quanto à evolução dos personagens.

É portanto ingênuo — seja num livro, num roteiro ou no que for — alguém pretender compor uma narrativa — dramática ou a que for — sem mediação de percebedor, intérprete, selecionador e organizador — isto é, sem narrador.

Narrativa sem narrador é sombra sem luz: uma impossibilidade. O que ocorre é que, distante mas sempre presente, o narrador dramático está oculto.

Numa narrativa épica, o narrador pode usar legenda, voz over ou se voltar e falar diretamente para o espectador, sem que isso signifique quebra de ilusão nem ofensa a código narrativo. Legenda ou narrador falando direto para espectador será tomado como uma condução ga-

lante pelos fios da estória, ou algo assim — como ocorre neste exemplo do filme *O fabuloso destino de Amélie Poulain*.

Em primeiro plano e com uma platéia de cinema atrás, vemos o rosto de Amélie Poulain (Audrey Tautou), e o narrador, em voz over, nos diz: "Às vezes, na sexta-feira à noite, Amélie vai ao cinema." Amélie, tornada narrador, olha para nós e acrescenta: "Gosto de me virar no escuro e observar o rosto dos outros espectadores." E Amélie se vira para trás e observa os rostos que assistem, cheios de prazer, ao filme *Jules e Jim*.

Numa narrativa dramática, se você revelar o narrador, você estará dando um susto no espectador, estará flagrando o espectador a bisbilhotar, estará roubando do espectador a ilusão de ser o único bisbilhoteiro — a ilusão, para ele sim, de que aquela estória se narra sem narrador —, estará fazendo uma pirueta que pode romper a conexão estória-espectador. Fazer isso só se justifica se o que você quer é exatamente quebrar o código dramático e deslocar do conteúdo da estória para a forma da narrativa o ponto de foco do seu espectador.

Antes de terminar este capítulo, preciso fazer três observações.

É raro haver gênero puro.

Tirando casos como o das cenas constituídas de apenas um plano de localização — cuja função, épica, é informar o lugar onde está um elemento da estória —, as narrativas contêm, em diferentes graus, os três gêneros. Por exemplo, o filme *O Mágico de Oz* é principalmente dramático: ele narra principalmente os jogos das ações da menina Dorothy Gale, para atingir o objetivo de encontrar "um lugar onde não exista nenhum problema. Um lugar distante, muito distante; um lugar acima do arco-íris". Mas também é lírico, já que narra, de dentro de Dorothy, o seu sonho, a sua jornada ao "lugar acima do arco-íris". E é épico, já que relata essa fatia da vida de Dorothy Gale.

Como vamos ver no capítulo "Elementos de estória e recursos de narrativa", o que faz com que uma narrativa pertença ao gênero lírico,

épico ou dramático é a predominância, nela, de elementos de função, respectivamente, expressiva, informativa ou motivadora.

Os gêneros não estão restritos a formas narrativas exclusivas.

O gênero lírico não se restringe à poesia, nem o épico à prosa, nem o dramático ao palco ou às telas. O teatro de Samuel Beckett e o cinema de Federico Fellini são fundamentalmente líricos, o poema *A Odisséia*, de Homero, é principalmente épico e o livro *As ligações perigosas*, de Choderlos de Laclos, é essencialmente dramático.

O processo narrativo de cada um dos gêneros não é o mesmo.

No dramático, o narrador *mostra* o que percebe, no épico, ele *relata* o que percebeu, soube ou lembrou, e no lírico, ele *expressa* o que percebe, sente ou pensa, imagina.

E é disso que vou tratar no próximo capítulo: do bisbilhoteiro, do fofoqueiro, do exibicionista e do voyeurista.

5

Bisbilhotice, fofoca, exibicionismo e voyeurismo

O *Cidadão Kane*? Ah, eu nem te conto!

Onde é que você vai? Não, não é nada disso. Volta. Que mania de tomar tudo ao pé da letra! É o meu jeito de falar. Eu conto, claro que conto! O quê? Eu sei sabendo, ora. Foi tarefa do meu grupo de estudos: pesquisar a origem do filme *Cidadão Kane*. Eu pesquisei, fucei, bisbilhotei, fiquei sabendo de tudo e agora conto tudo para você. Quer chamar de fofoca? Pode chamar. Eu chamo de informação passada adiante. Senta. Eu conto. Eu preciso contar. Obrigada.

O William Randolph Hearst nasceu em San Francisco, no litoral da Califórnia, em 1863, no dia 29 de abril, para ser mais exata. Taurino. Você já viu tudo, não é mesmo? Com 22 anos, o William Hearst foi expulso da Universidade de Harvard e, no ano seguinte, com apenas 23 aninhos, se tornou proprietário do jornal *San Francisco Examiner*, que o pai dele tinha recebido como pagamento — olha só como era o pai dele — como pagamento de dívida de jogo.

Logo, logo, o William ofereceu os maiores salários e contratou os melhores jornalistas do mercado, entre eles o Mark Twain, o Jack London, o Ambrose Bierce, o Stephen Crane e o Richard Harding Davis. Hearst fez do *Examiner* uma mistura de jornal investigativo e pasquim sensacionalista. Teve até um escritor, um tal de Arthur Pegler, que disse que jornal do Bill Hearst era que nem uma mulher berrando ladeira abaixo, com a garganta cortada. Você está certa. Eu

também não sei explicar como uma pessoa com garganta cortada consegue berrar. Mas a gente entende a idéia, quando descobre que o William Randolph Hearst era sinceramente pró-nazista, firmemente anticomunista e um cruzado feroz contra a maconha, que ele dizia ser coisa de mexicano preguiçoso.

Com o sucesso do *Examiner*, foi um tal de compra-compra, que o William Randolph acabou dono de 28 jornais, 18 revistas, um monte de estações de rádio e produtoras de cinema. Muita gente acha que, em 1898, foi ele quem começou a guerra contra a Espanha, para ter mais notícia e, com isso, vender mais jornal. Achar é uma coisa, saber é outra, não é mesmo? O que se sabe mesmo é que um tal de Frederic Remington, correspondente dele em Havana, mandou um telegrama dizendo que estava tudo sossegado por ali, que ele queria voltar. E o Bill vai e responde sabe o quê? "Você providencia as matérias, que eu providencio a guerra." Ah, os homens...

O William Hearst também escreveu um editorial defendendo o assassinato político e, poucos meses depois, o presidente McKinley foi assassinado. O editorial foi causa, o assassinato, conseqüência? Como tudo na vida, tem gente que acha que sim, tem gente que acha que não. E, você sabe, quem acha vive se perdendo, não é mesmo? É por isso que eu não acho nada. Eu encontro, é diferente. Eu procuro, encontro as informações e passo elas adiante.

Pois então, em 1903, um dia antes de completar 40 anos, o William se casou. (É, só com 40 anos é que ele se casou.) E casou, claro, com uma das suas amantes, uma dançarina de 21 aninhos, uma tal de Millicent — vê se isso é nome de gente! — Millicent Willson. "Millicent" com dois eles e "Willson" com dois eles também. Se você lembrar que "William" também tem dois eles, a que conclusão você chega? Eu pensei, pensei, mas não consegui chegar a conclusão nenhuma. Numerologia? Não, acho que naquele tempo as pessoas ainda não tinham descoberto o poder da numerologia, não. Enfim, apesar ou por causa desses seis eles, William Hearst e Millicent Willson tiveram cinco, é, menina, um, dois, três, mais dois gêmeos, quatro, cinco filhos. Tudo homem. O quê? Família bonita? Espera só para ver o que vem por aí.

O William puxou ao pai: um galinha. E, de galinha em galinha, em 1917, o Bill acabou o quê? Enchendo o papo? Nada disso. Caindo de quatro por uma tal de Marion Cecilea Douras — Cecilea com um ele só. Marion Davies era o seu *nom de guerre*. Outra dançarina. A idade dela? A mesma da minha neta mais moça: 20 anos. Ela era candidata a atriz. Dizem que até levava jeito para comédia, mas a Marion acabou ficando famosa mesmo foi como a amante oficial do William Randolph Hearst. (Dessa Marion, o Hearst gostou de verdade. Tanto, que só a morte dele separou os dois.)

A bem dizer, foi para ela que ele construiu, de 1922 até 1947, o castelo San Simeon, uma belezura de 130 cômodos, encarapitada num terreno de varar horizonte, e isso na costa da Califórnia, imagina! Ele gastou, em valores da época, 37 milhões de dólares para construir o castelo, mais 50 milhões para atulhar cada um dos 130 cômodos com obras de arte e bugigangas variadas, e mais milhões e milhões, para bancar a carreira de atriz da Marion Davies em xaropadas sentimentais como *When Knighthood Was in Flower* e *Little Old New York*. (Me perdoa, mas eu não consegui descobrir os títulos em português desses filmes.) De volta ao castelo, tome festas a fantasia, festas de smoking, reuniões de amigos. O castelo vivia cheio de produtores de cinema, roteiristas, diretores, atores, atrizes, jornalistas. Hollywood inteira ia lá. É aí que a coisa esquenta.

Um dos mais assíduos freqüentadores do castelo, unha e carne com o William e com a Marion, era quem? Você sabe? Te dou uma pista: ele era um excelente roteirista, era irmão do roteirista e diretor do filme *A malvada* e era alcoólatra em tempo integral.

Está bem, já vi que você não sabe. O nome dele era Herman, Herman Mankiewicz. Nunca ouviu falar? Você precisa entrar para o meu grupo de estudos. Dizem — dizem, mas não provam, não é mesmo? — dizem que esse Mankiewicz até colaborou no roteiro de *O Mágico de Oz* e não recebeu crédito por isso.

Pois o Herman alegrava as festas do William, contava piadas para o William, enchia a cara com a Marion — que também era chegada a um copo —, fuçava, bisbilhotava, registrava cada detalhe da vida do

William Randolph Hearst e da amante dele, aquela... Você sabe. E é aí que a porca torce o rabicó: o Herman Mankiewicz pega e escreve o roteiro do filme *Cidadão Kane*.

O roteiro do *Cidadão Kane* conta a luta de um repórter para pesquisar a vida do cidadão Charles Foster Kane e descobrir o significado da palavra "Rosebud", que o tal do Kane murmurou loguinho antes de morrer. Mankiewicz, quero dizer, Thompson, esse repórter, vai e bisbilhota arquivos, entrevista pessoas que foram próximas do Kane, e o que ele vai lendo e ouvindo é mostrado nas imagens do filme — nisso que o pessoal chama de "flashback", quando o filme mostra o que aconteceu antes.

E, no filme, você vê que o tal do Kane foi expulso das melhores universidades, que era proprietário do *Inquirer*, um misto de jornal investigativo e pasquim sensacionalista, que contratou os melhores jornalistas porque pagava os maiores salários do mercado, que, com o sucesso do *Inquirer*, ficou dono de um monte de jornais e revistas e estações de rádio, que, quando um repórter mandou um telegrama dizendo que não tinha o que fazer em Havana, o Kane respondeu: "Prezado Wheeler, você providencia a prosa, que eu providencio a guerra." Você ouviu isso inda agorinha, não é mesmo? Pois tem mais coisa.

O Kane se casou com uma mulher bonita, culta, charmosa, poderosa, sobrinha do presidente da República e tudo, e eles tiveram um lindo filho. Família bonita? Você acha, eu acho, mas os homens não acham. E o Kane logo, logo trocou ela, sabe por quem? Por uma garota cem anos mais moça do que ele, que ele conheceu na rua e que não era nada — nem dançarina, nem atriz, nem cantora. Como era o nome dela, mesmo? Deixa eu consultar as minhas anotações. Aqui. Vê só se isso é nome de pobre: Susan Alexander! Em inglês, pronuncia "Alexzander", com som de zê, pior ainda.

Mas o fato é que o Kane cismou que cismou que ela tinha que tinha que ser cantora de ópera, e daí que gastou milhões e milhões. E então o Kane vai e faz o quê? Constrói um castelo imenso, de muitos cômodos e que, para disfarçar do outro, o Mankiewicz colocou na costa da Flórida e chamou de "Xanadu". E botou o Kane para gastar

milhões e milhões e atulhar o castelo com obras de arte e tudo quanto é bugiganga que ele conseguisse amealhar. Não adiantou de nada. A Susan se encheu do Kane e deu um pé na bunda dele.

Você, que de burra não tem nada, você já entendeu tudo, não é mesmo? O Mankiewicz, para ganhar uns cobres e comprar goró, escreveu um roteiro que tinha muito da história do outro lá, o William Hearst, que ele conhecia muito do bem. O Mankiewicz era tão fofoqueiro que, antes do filme começar a ser rodado, deu uma cópia do roteiro — vê se pode! — para outro fofoqueiro, amigo do Hearst, que... Ah, você já entendeu. Menina, foi uma guerra de titãs.

De um lado, o poderoso William Randolph Hearst, homem grande de voz fina, xodó da direita norte-americana e amigo de metade de Hollywood, lutando para destruir o filme. Do outro lado, Orson Welles, o diretor do filme, ex-menino-prodígio, homem grande de voz grossa, xodó da esquerda norte-americana, lutando para fazer o filme. Essa guerra não teve vencedor. O Hearst ficou com a reputação abaladíssima e o Welles nunca mais fez nada que chegasse aos pés do *Cidadão Kane*.

Certo, querida. Como sempre, você está certíssima. A primeira mulher do Hearst era uma zinha fuleira, muito diferente da primeira mulher do Kane, uma mulher bonita, culta, charmosa, poderosa. Você está cobertíssima de razão. A amante do Hearst, a Marion Davies, era atriz e ficou com ele até que a morte separou os dois. A amante do Kane, a Susan Alexander, era ou tentava ser cantora de ópera e deu um pé nele. Eu também fiz essas mesmíssimas observações e o orientador do meu grupo de estudos me explicou tudinho.

Para escrever o *Cidadão Kane*, o Herman Mankiewicz não bisbilhotou só a vida do William Randolph Hearst, não. Teve outros biografados, principalmente um tal de Harold Fowler McCormick. Você sabe quem foi? Ah, menina, você faz a alegria de gente como eu!

Harold Fowler McCormick casou com Edith Rockefeller, uma mulher bonita, culta, charmosa e filha de John Rockefeller, na época, o homem mais rico do mundo. Casal bonito? Feliz? Para você, talvez,

para mim, com certeza um Rockefeller vinha bem a calhar. Mas o Harold caiu de quatro por uma tal de Ganna Walska, polonesa — e eu não descobri se "polonesa" se refere à nacionalidade ou à profissão da moça. Agora, o que é que você espera de uma mulher com o nome de "Ganna" — e com dois enes, ainda por cima? Não preciso explicar nada, não é mesmo?

O Harold e a mulher dele, a tal Rockefeller, eram os patronos da Chicago Opera Company e a Ganna Walska era uma cantora fajuta de ópera. Quando a Ganna conheceu o Harold, em 1920, ela só tinha cantado uma ópera na vida, a *Fedora*, de Umberto Giordano, na Ópera de Havana, três anos antes. Quando a ópera terminou, a Ganna foi tocada palco afora, debaixo de vaia, tomate e palavrão em espanhol.

Ganna era uma gordinha parruda, morena e (que Deus não me ouça) uma boa duma biscateira. Foi só perceber que tinha milionário por perto, que ela, num bater de cílios, passou a língua nos lábios, abriu o decote, se inclinou para frente — eu sei como é isso — e cantou para o Harold. Em particular. E, de particular em particular, a danada da Ganna convenceu o babão do Harold que ela era o espírito da ópera encarnado, Harold se separou da filha do Rockefeller, se amasiou com essa zinha e aí começou a gastança. Jóias em cascata, casas, apartamentos, aluguéis de salas, construção de teatros, subsídios a companhias de ópera, tudo para a tal da Ganna Walska cantar. Harold McCormick trouxe da Europa os melhores professores de canto e você sabe para quê? Para nada. Ganna, para cantar, era que nem urubu para piar: não foi feita para isso.

Mas o Harold cismou que cismou que a Ganna tinha porque tinha que fazer o papel principal de *Zaza*, ópera de Leoncavallo, na Chicago Opera Company. A estréia estava marcada para o dia 21 de dezembro de 1920. Harold cuidou que os ingressos fossem todos vendidos. Gino Marinuzzi, o diretor da ópera, insistia que a falsa soprano projetasse a voz além do fosso da orquestra. Ganna disse que aquela observação — imagina! — era uma afronta e o diretor se demitiu.

Pietro Cimini — ah, que nome lindo! — assumiu o lugar do outro e, no ensaio geral — três dias, menina, três dias antes da estréia —,

depois de pedir, implorar e suplicar que a moça lançasse a voz, Pietro Cimini pediu a Ganna Walska: "Madame, tenha a bondade de cantar com sua voz natural." Sabe o que a Ganna respondeu ao Pietro Cimini? Que aquilo era um acinte! Ela foi honesta, você não acha? A voz natural da fulana era realmente um acinte. Agora, o que ela fez em seguida é que revela toda a verdade. Ela foi até a boca do palco e rosnou para o Pietro Cimini: "Seu cachorro, você quer arrasar o meu espetáculo!" Como você costuma dizer: sem comentários.

Ganna desceu do palco e avisou aos produtores: "Eu estou fazendo as minhas malas agora! No final da temporada, vocês estarão fazendo as suas." Ganna foi para a Europa e a Chicago Opera Company anunciou que a produção de *Zaza* tinha sido "adiada indefinidamente". Você pensa que o Harold desistiu dela? Lhufas, xongas, necas de pitibiriba. De quatro ele estava, de quatro ele rastejou até ela.

Foi aí que a Ganna, para se livrar do quadrúpede, falou que sexualmente ele não dava conta do recado. Com essa, você supõe que o paquiderme desistiu dela? Nadica de nada. Ele marcou consulta com um tal de dr. Serge Voronoff, um picareta que apregoava revitalizar homens borocoxôs, implantando neles as glândulas tireóides de macacos. Harold Fowler McCormick se submeteu a essa cirurgia — ao que se sabe, sem sucesso aparente ou palpável —, Ganna Walska deu um pé na bunda dele e foi morar numa mansão — onde?, onde? —, na costa da Califórnia.

Harold Fowler McCormick ainda teve um terceiro casamento, antes de morrer. Dessa vez, ele não foi bobo, não. Casou com Adah Wilson — "Adah" com agá no fim e "Wilson" sem dois eles —, uma enfermeira com diploma e tudo. Que nem aquela que aparece no começo e no finzinho do filme *Cidadão Kane*.

Pronto, agora que te expliquei que até o *Cidadão Kane* é fofoca em cima de fofoca, vê se pára de dizer por aí que eu sou fofoqueira.

Fofoca, s.f. (brasileirismo popular).
— revelação de matéria íntima, sigilosa ou escandalosa de outra pessoa.

Bisbilhotar, v.int. e v.t.d. (de "bisbilhoteiro").
— investigar matéria íntima, sigilosa ou escandalosa de outra pessoa;
— examinar, pesquisar, espreitar, xeretar, fuçar.

Exibicionismo, s.m. (de "exibição" + -ismo).
— exibição de matéria íntima, sigilosa ou escandalosa de si mesmo;
— perversão definida pela propensão a exibir órgãos ou atos sexuais;
— o ato de tais exibições.

Voyeur, s.m. (do francês).
— indivíduo dado a ver matéria íntima, sigilosa ou escandalosa de outra pessoa;
— indivíduo propenso ao estímulo sexual através da visão de órgãos ou atos sexuais.

O primeiro plano do filme *Cidadão Kane* aparece todo tomado por uma cerca de arame e uma enorme placa, na qual se lê "Entrada proibida". Numa sucessão de planos, a cerca é substituída por outra, de malhas mais abertas, que é substituída por uma grade com um grande "K" no topo. O narrador passa sobre essa grade, se aproxima de um castelo no topo de uma montanha e envolto em bruma, entra pela janela de um quarto, para mostrar a mão que deixa cair uma bola de vidro e a boca que murmura a palavra "Rosebud". A proibição na placa, nas cercas e na grade, a distância e a bruma que aparentemente tornavam o castelo inacessível não impediram ou até estimularam a bisbilhotice do narrador.

Pendurada na cerca da Represa Oak Pass, uma placa, na qual se lê "Entrada proibida". Jake Gittes, o personagem que o narrador de *Chinatown* acompanha, ignora o aviso, salta a cerca e é detido por dois homens da vigilância. O mais baixo deles (Roman Polanski) enfia a lâmina de um canivete na narina de Gittes: "Um bisbilhoteiro, não é?

Sabe o que acontece com bisbilhoteiro? Ele perde o nariz." Num movimento rápido, o nanico corta o nariz de Gittes. Mais tarde, numa fazenda, uma placa semelhante à anterior, outra invasão de Gittes, seguida de uma surra. Num asilo de velhos, outra invasão de Gittes, seguida de luta, perseguição e tiros — e está feita a combinação: personagem bisbilhoteiro, narrador bisbilhoteiro e fofoqueiro ao lado dele e espectador *voyeur* a reboque dos dois.

O filme *Cidadão Kane*, como você viu, faz dupla fofoca: fofoca sobre o personagem-título e os demais à sua volta, e sobre pessoas da vida norte-americana e inglesa que se assemelham fortemente a Kane e aos personagens à sua volta. Além de William Randolph Hearst, citado quatro vezes, o roteiro cita Harold Fowler McCormick, Joseph Pulitzer, James Gordon Bennett I, Patterson, de Chicago, Bonfils e Sommes, de Denver, Rockefeller, John Doe e os ingleses Northcliffe e Beaverbrook. Mas não há por que se espantar que *Cidadão Kane*, um dos filmes mais ilustres que existem, tenha a sua genealogia iniciada na bastardice da fofoca.

Toda narrativa — filme, novela de tv, relato ao vivo, documentário, notícia de jornal ou revista, obra de literatura ou de história, conto ou carta ou telefonema — parte de bisbilhotice e, em seguida, por via de fofoca ou de exibição, narra o que bisbilhotou.

A palavra "documentário" remete à narrativa através de imagens captadas não da ficção, mas da vida. Documenta-se, registra-se a fatia da vida de uma ou mais pessoas, indicadas pelos seus verdadeiros nomes ou pelos pronomes de terceira pessoa para, seguindo o processo da fofoca, relatar para outras pessoas o que se registrou. Pelo viés da fofoca, o roteiro épico se assemelha ao documentário: seleção e registro de fatias da vida não de pessoas, mas de personagens, que em seguida são relatadas a outras pessoas, seguindo o processo da fofoca. O que diferencia roteiro épico de documentário é, essencialmente, o objeto do seu registro: são personagens e não pessoas, pinçados de massas de estória e não de massas de história. Muitos roteiros épicos são, em larga medida, documentários sobre a vida de personagens; são "documentários de ficção". Vejamos isso com um pouco mais de detalhe.

Num primeiro momento, seja o gênero de narrativa que for, o narrador bisbilhota uma massa de estória, a fim de perceber os elementos que vão constituir a sua narrativa. Como Robert Altman afirmou sobre o seu filme *Short Cuts — Cenas da vida* (1993): "O que fiz foi tirar o teto de algumas casas para observar, com um certo distanciamento, a vida das pessoas." Mas, como diz a namorada de Jeff, o personagem que o narrador de *Janela indiscreta* acompanha: "Olhar pela janela para matar o tempo é uma coisa. Mas fazer como você faz, com binóculos e opiniões alucinadas sobre tudo o que vê, é uma doença." De fato, do começo ao fim, o processo narrativo envolve comportamentos tidos como doença, perversão.

Se, no começo do processo narrativo, o narrador bisbilhoteiro se esbalda no voyeurismo, ao narrar, o narrador épico se entrega à fofoca deslavada, o narrador lírico, ao exibicionismo desavergonhado e o dramático, à exibição desabrida da vida alheia.

No final do processo, está outro *voyeur* ávido e sem conserto, para o qual trabalhamos: o espectador. Ou, como diz Daniel Filho, no seu livro *O circo eletrônico*:

> A novela substitui a maledicência entre os vizinhos, neste mundo em que nos trancamos em casa. É criado um mundo para as pessoas participarem da vida alheia. O público é apresentado aos personagens, sabe de suas vidas e seus problemas e, a cada ação deles, o comentário é como uma fofoca real: "Só quero ver a cara dela quando souber que o seu filho é na verdade seu irmão!"

6

Elementos de estória e recursos de narrativa

Elemento de estória é o que você ou o seu narrador podem colher numa massa de estória, a fim de compor uma narrativa.

São elementos de estória, entre outros, os personagens e suas ações, os incidentes que eles geram ou vivenciam, as situações que os reúnem, os lugares pelos quais transitam, os objetos, os sons emitidos (mas não os incidentais), as falas e vozes emitidas (na imagem ou fora dela, em off, mas não as vozes incidentais, over), os flashbacks e flashforwards líricos (mas não os épicos), os letreiros (mas não as legendas), as cenas em que tudo isso é mostrado, os fios de estória que isso tudo traça e que, tramados numa narrativa, eventualmente se resumem numa storyline, emitem um tema e uma premissa.

Elementos de estória, como o nome indica, pertencem ao âmbito da estória.

Um elemento de estória pode ser lírico, épico ou dramático.

Personagem soltar palavrão é incidente lírico se sua função principal for expressar um desabafo, é incidente épico se sua função principal for informar um traço do perfil do personagem — digamos, livre de convenções ou rude —, e é incidente dramático se sua função principal for motivar a reação de outro personagem — digamos, ofender ou intimidar o outro.

É a proporção de elementos líricos, épicos ou dramáticos que define se uma narrativa é lírica, épica ou dramática.

Recurso de narrativa é o que você ou o seu narrador podem agregar a uma massa de estória, a fim de compor uma narrativa.

São recursos de narrativa, entre outros, o narrador, o seu ponto de vista e estilo — ou seja, a sua forma de perceber e de narrar —, as vozes incidentais, over, os flashbacks e flashforwards épicos (mas não os líricos), as legendas (mas não os letreiros), os sons incidentais (mas não os emitidos na estória), os cabeçalhos das cenas e as rubricas de costura.

Recursos de narrativa, como o nome indica, pertencem ao âmbito da narrativa.

Em larga medida, o movimento cinematográfico "Dogma 95" enaltece o uso de elementos de estória, enquanto pretende banir recursos de narrativa. Veja o seu manifesto, assinado por Lars von Trier e Thomas Vinterberg:

VOTO DE CASTIDADE

1) As filmagens devem se dar em locação. Objetos de cena e cenários não devem ser agregados. (Se um determinado objeto de cena for necessário à estória, deve ser encontrada uma locação que possua esse objeto de cena.)
2) O som jamais deve ser produzido separado das imagens, ou vice-versa. (Música não deve ser usada, exceto a que ocorrer na cena.)
3) A câmera deve estar na mão. É permitido qualquer movimento ou imobilidade, desde que a câmera esteja na mão.
4) Filmes devem ser em cor. Não é aceitável iluminação especial.
5) Não é permitido tratamento ótico nem uso de filtros.
6) Um filme não deve conter ação superficial. (Assassinatos, armas etc. não devem ocorrer.)
7) Não são permitidos alheamentos temporais ou geográficos. (Ou seja, um filme ocorre aqui e agora.)
8) Não são permitidos filmes ditos de gênero.
9) O formato do filme deve ser 35mm.
10) O diretor não deve receber crédito.

Elementos de estória e recursos de narrativa requerem apresentação e, uma vez apresentados, presença recorrente. Desconsiderar essa recomendação pode resultar em ofensa a unidade.

Fio de estória, trama, trilha

Se massa de estória é um grande sertão, fios de estória são veredas que os incidentes traçam dentro dele — daí a definição:

Fio de estória é o percurso que um incidente ou uma sucessão de incidentes traça dentro de uma massa de estória.

Ao compor uma narrativa, o narrador seleciona, de dentro da massa de estória, os fios que quer narrar — daí a definição:

Trama é o fio de estória selecionado pelo narrador.

A cantiga de roda "Pai Francisco" narra um fio de estória que, selecionado pelo narrador, constitui uma trama: "Pai Francisco entrou na roda/ tocando o seu violão, balalão bambão/ Vem de lá Seu Delegado/ e Pai Francisco vai pra prisão/ Como ele vem todo requebrado/ parece um boneco desengonçado."

Talvez pudéssemos inferir ou imaginar que, na massa de estória da qual o narrador selecionou esse fio, havia crianças a brincar de roda, Pai Francisco entrou bêbado na roda e, por isso, um personagem, talvez a mãe de uma das crianças, foi chamar o Delegado. Sendo assim, nem o fio da estória das crianças, nem o do personagem que foi chamar o Delegado mereceram foco do narrador e, portanto, não constituíram trama. Talvez pudéssemos ir além e inferir ou imaginar que, sendo uma criança, o narrador não narrou a si mesmo nem aos seus amiguinhos, nem se deu conta de que a presença de Pai Francisco era fonte de conflito, nem por que ele foi preso, nem que foi

espancado na prisão e, por isso, "ele vem todo requebrado, parece um boneco desengonçado".

Trilha é o percurso que um personagem, ação, objeto ou som traça dentro de uma massa de estória.

São trilhas os percursos traçados pelo personagem Pai Francisco — que entra na roda, toca o seu violão, é retirado da roda, vai para a prisão e volta "todo requebrado" —, pelo violão — que é tocado, pára de ser tocado e, imaginemos, fica largado junto às crianças tristes —, pelo som do violão, "balalão bambão" — que expressa as emoções de Pai Francisco, alegra as crianças, invade as casas e alerta os adultos que Pai Francisco apronta mais uma das suas.

Ao terminarem uma sinopse, escaleta ou roteiro, muitos roteiristas costumam retraçar as trilhas dos elementos da estória e, com isso, aferir progressão, significado e importância de cada um.

Os manuais de tecelagem definem trama como o conjunto dos fios passados na transversal do tear. Os dicionários acrescentam que, no sentido figurado, trama significa enredo, intriga, teia. Em ambos os casos, trama é reunião de fios, plurais.

Nessa acepção, trama é a reunião das trilhas que compõem um incidente ou uma seqüência de incidentes.

O poema "Quadrilha", de Carlos Drummond de Andrade, trata de seis tramas que reúnem duas trilhas cada uma. Eis os incidentes que narra:

João amava Teresa que amava Raimundo
que amava Maria que amava Joaquim que amava Lili
que não amava ninguém.
João foi para os Estados Unidos, Teresa para o convento,
Raimundo morreu de desastre, Maria ficou para tia,
Joaquim suicidou-se e Lili casou com J. Pinto Fernandes
que não tinha entrado na história.

Imaginemos os perfis dos personagens, a partir do desfecho de cada um.

João era um sujeito expansivo, que gostava de vida ao ar livre e de viagens. Teresa, ao contrário, era caseira e tímida. Raimundo, um tonto, um avoado. Maria, muito crítica, padecia de pressão baixa. Joaquim era um dionisíaco que pretendia encontrar Deus nas labaredas da paixão. Lili, uma mulher fatal e fútil. Jota Pinto Fernandes, este se confundia com a joalheria do pai.

Transpor essa estória para roteiro implica em trabalhar seis tramas que, como o título indica, descrevem uma quadrilha de São João, uma ciranda.

A trama 1 mostraria João a oferecer o mundo para conquistar Teresa, e as negativas de Teresa às investidas de João.

A trama 2 trataria da tentativa de Teresa em conquistar Raimundo, que, digamos, nem lhe percebe a existência.

A 3 narraria as trapalhadas tragicômicas de Raimundo para romper as muitas resistências de Maria, que, veríamos na trama 4, reluzia de fascínio pelo calor que Joaquim emprestava à sua vida gelada.

Mas Joaquim, na trama 5, só teria olhos para o decote e o jogo de sorrisos e espelhos que a linda Lili faria com ele e com todos os homens do mundo — ou daquela pequena cidade.

Jota Pinto Fernandes, este seria uma figura grande, bem vestida e monossilábica, que surgiria na cidade, *deus ex machina*, ao volante de um carro de luxo e rádio em volume alto.

Essa estória pode fazer a crônica do ramerrame desses personagens, com os jogos de ações motivados pelos quereres não correspondidos e com elementos de lirismo, nas expressões desses sujeitos. Essa estória pode até servir de parábola para a premissa que se queira demonstrar — "Amor rima com dor", "Quem ama não casa", "Quem não ama casa", e que tais. A reunir tudo, a dar unidade à narrativa, teríamos um tema — "o amor", ou "os desencontros do amor", ou "a ciranda do amor". Talvez um quê de tragicomédia contribuísse para estilo e unidade.

Mas, na estória que o poema narra, cada personagem tem o seu objetivo: conquistar o amado e resistir aos avanços do não-amado. A

estória não possui personagem nem ação principal que reúna as trilhas de todos os personagens numa só trama. Se, por hipótese, todos os homens fossem apaixonados pela Lili e todas as mulheres, pelo Jota Pinto Fernandes, não haveria mais a idéia que fornece tema e estrutura ao poema: o desencontro, a ciranda do amor. Seria outra estória.

Como a estória é uma reunião de seis tramas de duas trilhas, os jogos das ações estão restritos a cada uma dessas tramas, contidos no "eu quero você x eu não quero você". Fora dos respectivos pares, os personagens não conflitam entre si. Dessa estória, uma escaleta poderia fazer com que uma trama comentasse a outra, mas não com que uma trama tivesse interferência dramática em outra. Nem poderia hierarquizar as tramas em principal, secundária e subtramas.

Trama principal, trama secundária e subtramas

Trama principal é o fio de estória que o narrador selecionou como principal.

Trama secundária é o fio de estória que o narrador selecionou como secundário.

Subtramas são as demais.

Em *Janela indiscreta*, o narrador selecionou como principal o fio de estória composto pela trilha de Jeff, o personagem principal — bisbilhotar, investigar se o seu vizinho Lars Thorwald matou a esposa —, e pelas trilhas reunidas ali: a de sua namorada Lisa Fremont, a de sua enfermeira Stella, a do detetive e amigo Thomas Doyle, bem como as trilhas de Lars Thorwald e da esposa.

A trama secundária é o fio da estória de amor entre Jeff e Lisa.

Freqüentemente, a grande indústria produz roteiros que narram, na trama principal, a jornada de um herói e, na secundária, uma estória de amor — como ocorre também, entre tantos outros, em *Blade*

Runner. Como a grande indústria corteja o *happy end*, ao final, o herói encerra com sucesso a sua jornada e, depois ou em conseqüência disso, conquista o coração da moça. Assim se reafirma um padrão ancestral, segundo o qual o macho, para merecer o amor da fêmea, tem de abater o monstro ou conquistar o troféu.

As subtramas de *Janela indiscreta* são traçadas pelos vizinhos de Jeff: a dançarina que seduz hordas de homens, a solteirona que quer seduzir ao menos um homem, o músico solitário que luta para terminar a sua composição, o casal em início de casamento, o casal em fim de casamento, o casal sem filhos que ama seu cachorro etc.

A seleção de trama principal segue a mesma demanda da seleção do principal ponto de vista do narrador: estabelecer uma referência a partir da qual a narrativa será composta e, mais tarde, recebida pelo espectador — e, assim, dar unidade e facilitar composição e recepção.

Na Grécia Antiga, o objetivo principal da tragédia era motivar um arrebatamento extremo no espectador: a catarse. Por essa razão, a tragédia não podia prescindir da condensação que a unidade de ação lhe proporcionava, não podia expandir sua narrativa para mais de uma trama. Abandonado esse objetivo, as tramas secundárias não só foram admitidas, como bem-vindas. William Shakespeare chegou a escrever uma peça de teatro, *O mercador de Veneza* (1598), que contém cinco tramas. E Shakespeare nos dá aulas de como as tramas secundárias podem iluminar a trama principal. Fiquemos com dois exemplos.

Para escrever *Rei Lear*, Shakespeare tomou duas estórias independentes — a de Lear e suas filhas, e a de Gloucester e seus filhos — e fez com que a segunda iluminasse a primeira, seja por semelhança, seja por contraste. Em *Hamlet*, além do personagem-título, Ofélia, Fortinbrás e Laertes carregam a dor de terem pais mortos.

Como a trama principal e a secundária, as subtramas também possuem começo, meio e fim — explícitos ou elíticos. Tomemos alguns exemplos de *Janela indiscreta*.

O músico luta para compor uma peça musical, trabalha, sofre, se esgota e, por fim, consegue.

A solteirona tenta arrumar um namorado, não consegue, tenta se matar, não o faz e, no fim do filme, vai ao apartamento do músico, iniciar um romance.

A primeira vez que vemos o casal em início de casamento, ele está se mudando para o apartamento. Na segunda vez, vemos apenas as cortinas cerradas: o casal faz amor sem parar. Na terceira, vemos o marido ir até a janela e ser chamado de volta pela mulher. Na quarta vez, ele vai à janela e fica ali, fumando. No fim, o casal aparece batendo boca e a mulher diz ao marido: "Se soubesse que ia pedir demissão, eu não teria me casado com você."

Exceção à regra segundo a qual trama principal contém a trilha do personagem principal, no filme *Era uma vez no Oeste* (1968), o narrador selecionou como principal uma trama com a qual o personagem principal tem envolvimento apenas circunstancial. Vejamos isso.

Numa pequena estação ferroviária perdida num deserto do Arizona, Kansas ou Utah, três pistoleiros se preparam para matar um passageiro que deve chegar no trem das quatro da tarde. Com duas horas de atraso, o trem chega, uma de suas portas se abre, um funcionário atira ao chão um pequeno pacote e o trem se move. Os três pistoleiros se preparam para ir embora, um som de gaita é ouvido, os pistoleiros se detêm, se voltam e vêem, descoberto pelo último vagão do trem que parte, o personagem principal (Charles Bronson), que, anônimo, será chamado pelo nome do instrumento musical que toca: Harmônica ("gaita", em inglês).

Qual a motivação para Harmônica vir até ali? Qual o seu objetivo? Não sabemos e não saberemos, senão no segmento final da narrativa. Nas quase três horas de filme que se seguem, veremos Harmônica ser envolvido quase à revelia pela trama principal, a disputa por Sweet Water, uma localidade rica da água de que a ferrovia em construção depende. Em muitas cenas, Harmônica é espectador da trama principal e, por ter o narrador a seu lado, conduz o nosso olhar.

Apenas no segmento final da narrativa, depois de a disputa por "Sweet Water" ter sido decidida, é que o objetivo de Harmônica é

revelado: ele está ali para matar Frank (Henry Fonda), o homem que matou seu irmão, muitos anos atrás. O fato de Frank estar envolvido na trama principal foi, para Harmônica, uma circunstância protela-dora da sua ação. Harmônica mata Frank e o filme chega ao fim.

Noutra exceção à regra, a roteirista de novela Glória Perez trabalha com duas tramas principais — uma explícita, outra latente. Nas suas palavras: "Todas as minhas estórias têm duas tramas principais, embora eu não as revele. Se a trama 'A' falhar, eu recorro à outra. E o equilíbrio fundamental não é entre a trama principal e as demais, mas entre duas tramas igualmente fortes."

Mais do que isso, alguns narradores francamente épicos, como os dos filmes *Nashville* (1975) e *Short Cuts — Cenas da vida*, se recusam a selecionar, das fatias de vida que narram, uma trama ou qualquer outro elemento como principal.

Storyline

> *"Uma estória, seja ela adaptada ou inventada, deve primeiro ser esboçada em suas linhas gerais."*
>
> Aristóteles, Poética

> *"Gosto de imaginar uma garota chegando em casa satisfeita com o filme que acabou de ver, sua mãe perguntando: 'Sobre o que era o filme?' e a garota respondendo: 'Era sobre uma mulher que etc. etc. etc.' Antes de filmar, você tem de ser capaz de narrar a estória inteira de maneira clara e resumida, começo, meio e fim."*
>
> Alfred Hitchcock

No final do Capítulo XVII da sua *Poética*, Aristóteles descreve assim a storyline da *Odisséia*:

> Um certo homem esteve ausente de casa por muitos anos, abandonado e vigiado pelo deus Poseidon. Enquanto isso, pretendentes à mão de sua mulher pilhavam-lhe a casa e tramavam contra seu filho. Depois de enfrentar tormentas, o homem chegou em casa, se fez reconhecer por certas pessoas, atacou e venceu os pretendentes da mulher.

Ao que Aristóteles acrescenta: "Esta é a essência da estória."

Storyline é o sumo do resumo da trama principal.

Profissionais de publicidade são ágeis em identificar a imagem principal da mensagem publicitária que esteja sendo gerada. Ela deve traduzir e sintetizar numa imagem o texto e o subtexto da mensagem.

Alguns diretores de cinema consideram essencial visualizar a imagem principal do filme: a síntese, num fotograma, do principal ponto de foco da narrativa. Os cartazes de publicidade dos filmes muitas vezes reproduzem essa imagem — em geral, exagerando o seu impacto.

As epígrafes acima falam de dois momentos nos quais uma storyline é bem-vinda: no começo e no final do processo narrativo. De forma análoga, uma storyline é bem-vinda em todos os momentos entre esses dois — ou seja, storyline é bem-vinda em todos os momentos do processo narrativo.

Uma storyline é bem-vinda quando você cria a sua estória, porque é a partir dela que você vai perceber o que é pertinente ou não. E ela é bem-vinda no início da sua conversa com o produtor para o qual você quer vender a estória. Uma storyline é bem-vinda durante a composição da sua narrativa, porque é se reportando a ela que você vai saber se está se afastando ou penetrando no que quer narrar. E uma storyline é bem-vinda ao final desse processo todo, porque dá referência e noção de unidade à garota da citação do Hitchcock ou a quem receba a sua narrativa. E é com ela que a garota e todos os espectadores vão ser capazes de fazer propaganda boca a boca.

Se você não consegue resumir a sua estória numa storyline, ligue os seus alarmes: você não tem clareza quanto ao que, principalmente, quer narrar.

Depois de definir a storyline, cole-a na parede e jamais a perca de vista.

Você pode escrever uma storyline a partir de três frases simples que resumam o começo, o meio e o fim da ação do personagem prin-

cipal: "Garoto encontra garota. Garoto perde garota. Garoto conquista garota." Mas, ao contrário do que o nome sugere, uma storyline freqüentemente contém mais de uma linha. Para exemplo disso, veja, na próxima seção, a storyline do conto "Iaba", de Carybé.

INCIDENTE

"Bêbado bate a cara numa vitrine.
Bêbado ao lado dele: 'De novo?'"

Incidente ocorrido em Nova York, na rua 23,
entre Broadway e Park Avenue, e narrado no site
www.overheardinnewyork.com

Incidente é termo clássico da dramaturgia que designa um fato, um feito, um acontecimento, um evento. Alguns roteiristas restringem o termo "evento" a incidente que envolve muitos personagens, como uma festa, um funeral ou um comício.

Incidente, em suma, é o que incide, ocorre, acontece.

Um incidente pode ser gerado por ação de personagem ou não. Para exemplo do primeiro caso, Tom Doniphon mata Liberty Valance; para exemplo do segundo caso, chove.

Chama-se "feito" o incidente gerado por ação de personagem; chama-se "fato" o que não.

Tomemos a storyline do conto "Iaba", de Carybé:

Zulmira ama Antônio que ama todas as mulheres de uma vila da Bahia. Sofrendo de ciúmes, Zulmira vai ao terreiro de macumba e invoca uma panjira, uma diaba com a missão de fazer Antônio sofrer por amor. A panjira surge como uma mulher belíssima, a Iaba. Antônio se apaixona por Iaba e ela, conforme o combinado, o faz sofrer. Quando

acha que Antônio já sofreu o bastante, Zulmira manda Iaba embora, mas a panjira, apaixonada por Antônio, decide ficar. Antônio rompe com Zulmira e ama Iaba, que se descobre mulher. Zulmira espalha pela vila que Antônio está vivendo com uma diaba, a vila convence Antônio de que isso é verdade, Antônio se afasta de Iaba e volta para Zulmira. Zulmira e a vila hostilizam Iaba, que se descobre grávida de Antônio. A vila se assusta: o filho de Iaba nascerá humano ou diabo? Zulmira pede que a vila execute Iaba, a vila não concorda com isso e Iaba dá à luz uma bela menina: Iaba tinha se tornado humana. Antônio, Iaba e a vila comemoram esse nascimento e hostilizam Zulmira. Zulmira vai ao terreiro de macumba, para obter auxílio. Lá, ela é transformada numa panjira muito feia e desaparece. Antônio e Iaba ficam juntos.

Decupemos essa trama nos seus incidentes constituintes.

1 — Zulmira ama Antônio e sofre por isso.

2 — Zulmira pede auxílio contra Antônio, surge Iaba.

3 — Antônio ama Iaba e sofre por isso.

4 — Zulmira manda Iaba embora, Iaba decide ficar.

5 — Antônio se separa de Zulmira e se junta a Iaba.

6 — Zulmira separa Antônio de Iaba e se junta a Antônio.

7 — Zulmira e a vila hostilizam Iaba.

8 — Iaba se descobre grávida de Antônio e dá à luz uma menina; Antônio, Iaba e a vila comemoram esse nascimento.

9 — Antônio, Iaba e a vila hostilizam Zulmira, Zulmira desaparece.

10 — Antônio e Iaba ficam juntos.

Esses incidentes podem ser decupados e, com isso, revelar incidentes mais detalhados. Decupemos, para exemplo, o Incidente 2:

2-1 — Zulmira vai ao terreiro de macumba.

2-2 — Zulmira invoca uma panjira.

2-3 — Surge Iaba.

Incidentes esses que também podem ser decupados. Decupemos o Incidente 2-1:

2-1-1 — Zulmira decide ir ao terreiro de macumba.

2-2-2 — Zulmira se veste com um disfarce.

2-2-3 — Zulmira caminha pelas ruas, se esconde das pessoas.

2-2-4 — Zulmira encontra o Padre, com quem tem pequena altercação.

2-2-5 — Zulmira chega ao terreiro de macumba.

Essas decupagens podem atingir um detalhamento extremo. Para exemplo, uma decupagem de 2-2-2 pode conduzir você aos incidentes:

2-2-2-1 — Zulmira leva a mão direita ao tubo de batom.

2-2-2-2 — Zulmira leva a mão esquerda à tampa do tubo de batom.

2-2-2-3 — Zulmira puxa a tampa do tubo de batom, até abri-lo.

2-2-2-4 — etc.

Como vemos, o tamanho de um incidente pode variar enormemente.

Um sorriso, a menção de um sorriso — como a que vemos no quadro *A Mona Lisa*, de Leonardo da Vinci —, é um incidente. No outro extremo, é um incidente "A vingança de Hamlet", "A vida de Charles Foster Kane", uma sucessão de vidas ou toda a existência do universo.

Um incidente, por sua vez, pode constituir uma série de cenas — como, em *O Mágico de Oz* , "A jornada de Dorothy até Oz" —, uma cena inteira — como "O encontro de Dorothy com o Homem de Lata" —, um segmento de cena — como "A lubrificação do Homem de Lata" —, uma fala — como a de Dorothy, a comemorar o sucesso da lubrificação: "Agora, você está perfeito" — ou uma ação — como a de Dorothy bater no peito sem coração do Homem de Lata.

Para definir que incidentes incluir na narrativa, você deve primeiro definir o nível de detalhamento do que vai ser narrado. Por exemplo, se Zulmira sofre de artrite reumatóide e isso é pertinente à narrativa, o incidente "Zulmira leva a mão direita até o tubo de batom" e os seguintes a ele deverão ser incluídos: é necessário informar que a mão de Zulmira não tem firmeza.

Um incidente pode ser lírico, épico ou dramático.

Lembremos: personagem soltar palavrão é incidente lírico se sua função principal for expressar um desabafo, é incidente épico

se sua função principal for informar um traço do perfil do personagem — digamos, livre de convenções ou rude —, e é incidente dramático se sua função principal for motivar a reação de outro personagem — digamos, ofender ou intimidar o outro.

Incidente essencial

> "O nome da rosa *nasceu quando fui invadido pela imagem do assassinato de um monge numa biblioteca.*"
>
> Umberto Eco

Incidente essencial é aquele que, essencial, tem de ser narrado.

Um incidente essencial alicerça uma trama, ao mesmo tempo em que muda o seu rumo e o seu ritmo.

Incidente acessório é aquele que complementa e conecta incidentes essenciais.

Roland Barthes chamou os incidentes essenciais de "núcleos" (*noyaux*) e os acessórios, de "catálises" (*catalyses*). Seymour Chatman chamou os incidentes essenciais de "cernes" (*kernels*) e os acessórios, de "satélites" (*satellites*).

Um telefonema essencial a uma trama pode trazer, em torno de si, vários incidentes acessórios: a personagem descruza as pernas, larga o copo de uísque, se levanta, vai até a mesa, pigarreia, tira o fone do gancho, fala, desliga, pragueja, leva a mão trêmula até o cigarro, tenta acender o cigarro, não consegue, desiste, bebe o uísque, corre até o táxi etc.

Uma narrativa será tão mais enxuta quanto menos incidentes acessórios contiver. Em contraste, uma "barriga" de novela é constituída de muitos incidentes acessórios.

É dos incidentes — essenciais e acessórios — que o narrador seleciona as cenas — essenciais e acessórias — que vai mostrar. (Veremos mais, a esse respeito, nas seções "Cena" e "Cena essencial, peripécia e ponto de virada".)

Haver incidentes essenciais a alicerçarem incidentes acessórios não é uma imposição. Numa narrativa épica, essa questão fica evidente: no relato de fatias de vida, todos os incidentes selecionados pelo narrador são essenciais, ou não deveriam estar ali.

Situação

> *"O palhaço e a mulher consultavam-se em silêncio: fazíamos um perfeito e insuportável triângulo. Algo que tinha de se partir com um estalido."*
>
> Julio Cortázar, "Las babas del diablo"

Situação é a forma como, num dado momento, os elementos de um incidente se relacionam entre si.

Além da epígrafe, vejamos mais alguns exemplos de situação.

- "Monarca resolve dividir o seu patrimônio entre as três filhas e passar os seus últimos anos de vida com cada uma delas." (*Rei Lear*, de Shakespeare)
- "Milionário se finge de morto, para ver qual será a reação de suas três ex-amantes." (do filme *Charada em Veneza,* adaptação de *Volpone*, de Ben Jonson)
- "Homem de negócios entrega a administração de sua casa a um salafrário no qual confia cegamente." (*Tartufo*, de Molière)
- "Mulher se apaixona por seu enteado." (*Fedra*, de Racine)
- "Herói ama heroína e é amado por ela, mas os pais deles dois impedem o casamento." (*Romeu e Julieta*, de Shakespeare)
- "Após viver anos no exterior, mulher avoada volta à casa de sua infância, que está prestes a ser vendida para saldar dívidas." (*Jardim das cerejeiras*, de Tchekhov)

Ao decidir quem vai convidar para o jantar e ao lado de quem cada convidado vai se sentar, você se preocupou com situação — e com o que podia resultar dela.

A função principal de uma situação é revelar os personagens — seja pela via lírica, épica ou dramática.

Descritos os perfis e os estados de alma, seus personagens são meras virtualidades. Falta imaginar uma situação para que eles se revelem.

Se você trabalha numa narrativa lírica, você irá imaginar situações em que seus personagens são revelados através da expressão de suas subjetividades.

Se você trabalha numa narrativa épica, você irá imaginar situações em que seus personagens são revelados através do que ocorre com eles.

Se você trabalha numa narrativa dramática, você irá imaginar situações em que seus personagens são revelados através dos jogos de ações que os seus perfis motivem.

Como diz a epígrafe de Cortázar, situação dramática é algo que tem de se partir com um estalido. Com o formalista russo Boris Tomachevski, "por exemplo, o herói ama a heroína e é amado por ela, mas os pais impedem o casamento".

Motivado pela situação, cada personagem age e, com isso, revela traços de perfil e estados de alma que antes eram virtuais — como revelam o andróide Roy Batty e o seu criador, dr. Tyrell, na situação citada no capítulo "Gêneros de estória e gêneros de narrativa" e nesta sua continuação:

INT. QUARTO DE TYRELL — NOITE 93

...

Tyrell encara Roy Batty com frieza. Após uma pausa tensa, o velho se esgueira para fora da cama, para longe de Batty. Tyrell está usando um camisolão comprido que lhe dá um aspecto um tanto tolo. De pé, ele olha para Batty sentado na cama e se dirige a ele como um professor a um aluno.

TYRELL
Vamos aos fatos da vida. Alterar a evolução de um sistema orgânico é fatal. O código de uma seqüência, uma vez estabelecido, não pode ser revisto.

BATTY
Por quê?

TYRELL
Porque, a partir do segundo dia de incubação, qualquer célula que tenha sofrido reversão gera

colônias reversivas — como ratos que abandonam o
barco que naufraga. E o barco naufraga.

BATTY
E a recombinação de S.E.M.?

TYRELL
Já tentamos isso. Sulfamato de etil-metano,
um agente alcalificante e mutagênico potente,
deu origem a um vírus tão letal que o voluntário
morreu em poucos instantes.

Tyrell não percebe a suspeita no rosto de Batty.

BATTY
Então tente uma proteína repressora
que bloqueie as células operacionais.

TYRELL
Não bloquearia a replicação, mas geraria um
erro na replicação, de modo que a cadeia
recém-formada de DNA portaria uma mutação e,
novamente, você tem um vírus... Mas tudo isso
é acadêmico. Você foi concebido da melhor
maneira que nos foi possível conceber.

BATTY
Concebido para durar pouco?

Tyrell vai até a cama e, paternal, coloca a mão sobre o ombro de Batty.

TYRELL
A luz que brilha com intensidade dobrada
se esgota duas vezes mais rápido. E você,
Roy, você brilhou tão, tão intensamente.

Batty contempla "pai" Tyrell, que está inflado de orgulho.

TYRELL
O melhor de todos os replicantes possíveis.
Estamos orgulhosos do nosso filho pródigo... Estamos
felizes por ele ter voltado. Você é um belo troféu.

Surpreendentemente humilde, Batty fala com culpa na voz.

BATTY
Fiz coisas questionáveis.

TYRELL
Fez também coisas admiráveis.

BATTY
Mas nada que levasse o deus da
biomecânica a abrir as portas do céu.

Tyrell ensaia uma gargalhada que soa como um guincho. Batty está prestes a abraçar Tyrell. Tudo parece estar bem. Batty se levanta, coloca as mãos no rosto de Tyrell e — crack! — a cabeça de Tyrell se quebra como madeira seca.

Mais do que exemplo de situação dramática, o segmento de cena acima é exemplo de situação-limite.

Situação-limite é a situação dramática na qual a tensão atingiu um grau tão elevado ("limite") que o momento seguinte é de confronto.

Situação-limite é o mesmo que crise.

Problema dramático

"O tempo saiu dos eixos. Maldição
Ter eu vindo ao mundo para endireitá-lo!"

SHAKESPEARE, *Hamlet*. Ato I, Cena V

Sobre a tela escura e os créditos de abertura, a música é meditativa e imponente. A tela se divide em duas faixas horizontais, a de cima, azul, a de baixo, verde. Nelas, logo distinguimos, respectivamente, o céu e a vegetação que dança ao vento. Os créditos de abertura se encerram e algumas pessoas vestidas de preto cruzam a tela.

Outras pessoas, com roupas semelhantes, surgem como se brotassem da vegetação. O som de patas de cavalo antecipa a carroça que aparece, solitária, mas logo surgem outras carroças — e seguimos as carroças e as pessoas, religiosos da seita amish, que seguem para uma fazenda. Parece que estamos no século 18, mas uma legenda nos informa: Pensilvânia, 1984.

Ao lado daquelas pessoas, entramos numa sala onde, próximo a um caixão, um religioso pronuncia, num dialeto alemão muito formal, um sermão fúnebre em homenagem ao morto, membro daquela comunidade. Sentada junto a um menino e a um velho, uma bela mulher chora e logo percebemos que ela é a viúva, Rachel Lapp, a quem o religioso faz referência. O velho é seu pai e o menino, Samuel Lapp, seu filho.

O sermão chega ao fim, algumas pessoas se espalham pelos aposentos da fazenda, outras se reúnem em torno de uma mesa farta, se servem de comida. Noutro grupo, três homens provocam Daniel, homem jovem e bonito, tecem comentários sobre o testículo rompido de um cavalo manco que o pai dele vendera para o morto. Daniel pondera que um testículo é suficiente, eles riem e Daniel se afasta, vai até Rachel, oferecer-lhe as condolências.

Assim, fomos apresentados ao tempo e ao lugar onde se passará a maior parte do filme *A testemunha*, bem como às pessoas daquela comunidade e a um índice de subtrama: a atração de Daniel pela viúva Rachel.

A música retorna, a tela é novamente preenchida pela vegetação que dança, e sucessivos planos mostram o dia de trabalho árduo ali na fazenda.

No dia seguinte, o pai de Rachel conduz a carroça em que leva a filha e o neto à estação de trem da cidade mais próxima — Lancaster, no estado da Pensilvânia, nos EUA: Rachel vai visitar a irmã. Nessa transição, digamos, do século 18 ao século 20, o som de patas de cavalo vai sendo abafado pelo ronco dos motores e vemos o primeiro índice do confronto entre as duas culturas que, dali para a frente, o filme vai aprofundar: na estrada, a carroça do velho atravanca a passagem de caminhões e carros muito mais velozes.

Na estação de trem, a trama que tinha sido indiciada ganha vulto: Daniel está ali, para se despedir de Rachel e do menino. Na excitação de subir logo no trem, o menino quebra o constrangimento dos adultos, o velho se despede com um "Toma cuidado lá com os ingleses" (os não-amish) e Rachel parte com o filho.

Da janela do trem, o menino e a mãe se admiram com a beleza dos campos que — lemos no roteiro, mas não vemos no filme — vai sendo substituída pela feiúra dos engarrafamentos e das favelas, nos arredores da cidade de Filadélfia.

A imagem seguinte é dos dois, já na estação de trem de Filadélfia, numa fila de pessoas, para obter informação sobre a conexão para Baltimore, destino ao qual eles não chegarão. Um bilheteiro informa, impaciente, que o trem para Baltimore está atrasado três horas, que eles têm de esperar. Rachel se senta num banco e o narrador acompanha o menino, que examina aquele mundo novo.

Pessoas muito altas, um homem de roupa preta como a dele — que, o menino descobre quando chega mais perto, é um judeu ortodoxo e pouco amigável —, um bebedouro que faz jorrar água a um simples apertar de botão.

A música retorna quando o menino Samuel, de olhos fixos, se aproxima de uma estátua muito alta e escura, a representar, como uma pietà, um anjo segurando um soldado morto — e que é mais um índice do que vem a seguir. Do alto da estátua, vemos Rachel se aproximar, tirar o filho dali e levá-lo para se sentar junto dela.

Uma elipse de tempo, a estação quase vazia e sossegada e, no mesmo banco de antes, Rachel faz tricô. Samuel indica que quer ir ao banheiro, a mãe ajeita-lhe as roupas e o chapéu, e o menino vai.

Estava o mundo posto em sossego, quando...

No banheiro, um homem lava o rosto com muito cuidado e vagar, sorri para Samuel. Samuel entra numa baia de wc, dois homens entram no banheiro, atacam o homem que lavava o rosto, matam o homem e assim, aos 13 minutos de filme, o mundo que estava posto em sossego é abalado por um assassinato do qual o menino Samuel era a única testemunha. A situação épica de espera por um trem se

tornou situação dramática a clamar por ação. O problema dramático surgira e, com ele, as ações que motivara.

Na cena seguinte, sob som ambiente e no mesmo banco, em meio a ação intensa e acelerada de policiais, fotógrafos e repórteres, vemos Samuel abraçado à mãe. E vemos, pela primeira vez, o correto, o incorruptível policial John Book a colher depoimentos, a dar ordens, a agir.

Alguma coisa saiu dos eixos, alguma coisa precisa ser feita.

O começo do filme *A testemunha* é exemplo de apresentação canônica que informa:

- onde a estória se passa;
- quando a estória se passa;
- como a estória será narrada;
- quem são os personagens centrais, quais as suas atividades cotidianas, as relações entre eles, os valores deles;
- e que problema dramático motiva e impulsiona a ação principal.

Uma apresentação assim visa estabelecer os primeiros canais de conexão, no ritmo do espectador que chega à estória. Estabelecida a conexão, o problema surge, para reter a atenção do espectador e fazê-lo dizer, sucessivamente, "Quero ver o que vai acontecer depois", "Quero ver como ele vai sair dessa", "Quero ver como isso vai terminar".

Inversamente, enquanto o problema não surge, o espectador acostumado a narrativa dramática terá a sensação de que "a estória ainda não começou". O roteiro de *Cidadão Kane* fala disso de maneira explícita.

No início do filme, após a exibição do documentário sobre o recém-falecido cidadão Kane, Rawlston, o chefe da reportagem, vê um problema — "Não basta mostrar o que um homem fez. Você tem de contar quem ele foi." — e incumbe seu repórter Thompson de traçar o perfil do morto, a partir da última palavra que ele pronunciara: "Rosebud." Rawlston reitera: "Rosebud, vivo ou morto!" — e, no roteiro, uma nota observa: "Agora começa a estória propriamente

dita: a procura de Thompson pelos fatos sobre Kane, suas pesquisas, suas entrevistas com as pessoas que conheceram Kane."

Problema dramático é o incidente que motiva a ação dramática principal.

O surgimento do problema dramático assinala o que os norte-americanos chamam de "ponto de ataque": o ponto, o momento em que a ação dramática principal é deflagrada e, com ela, a narrativa dramática. Por isso, alguns roteiristas chamam problema dramático de "incidente deflagrador".

Na sua forma canônica, uma narrativa dramática narra os momentos que antecedem o surgimento do problema, o surgimento do problema, os jogos de ações que o problema motiva, a complicação desses jogos, até o jogo final, o clímax das ações que o problema motivou, e que se encerra com a solução do problema, o desfecho. Solucionar o problema é missão do personagem principal e os jogos de ações que empreende para isso constituem o cerne da narrativa dramática.

No filme *O Mágico de Oz*, o que leva a menina Dorothy para longe de sua casa é a esperança de encontrar "um lugar onde não haja problema. Um lugar distante, muito distante; um lugar acima do arco-íris."

Mal chega ao mundo mágico dos Munchkins, Dorothy percebe, como convém a uma narrativa jornada dirigida principalmente a crianças, que o seu problema agora é encontrar o caminho de volta para casa. Mas isso, lhe dizem os Munchkins e a Bruxa Boa, só o Mágico de Oz é capaz de solucionar.

Na "estrada dos tijolos amarelos", em meio à floresta que a leva a Oz, Dorothy encontra o Espantalho, cujo problema é ter uma cabeça cheia de palha e vazia de cérebro. A solução para isso está nas mãos do Mágico de Oz.

Mais adiante, os dois encontram o Homem de Lata, cujo problema é não possuir coração, não ter sentimentos, emoções. A solução para o problema do Homem de Lata também está nas mãos do Mágico de Oz.

Os três seguem a jornada para, mais adiante, encontrar o Leão, o rei da floresta, cujo problema é não ter coragem para nada. Assim, os quatro seguem rumo a Oz, rumo à solução dos seus respectivos problemas — e o Leão canta: "Eu seria corajoso como uma nevasca"; e o Homem de Lata: "Eu seria gentil como um lagarto"; e o Espantalho: "Eu seria inteligente como uma ave"; e eles arrematam: "Se o Mágico é o mágico que pode nos ajudar."

A floresta mete medo e, como diz o Espantalho, impregnado de metáfora: "Vai escurecer antes de clarear." De fato, os nossos heróis enfrentam a Bruxa Má e outros obstáculos escuros, até que, com o Mágico de Oz, eles descobrem que "coração, cérebro e coragem estão dentro deles, sempre estiveram".

De volta, resolvidos os problemas, Dorothy conclui que "não existe melhor lugar do que a nossa casa".

CENA

CENA 2. INT. CHEVROLET 74 — MANHÃ

Um velho Chevrolet 1974, branco, beberrão e sujo, desce uma rua de Hollywood cheia de indigentes. Dois caras jovens — um branco e um preto — vão no banco da frente. Eles vestem ternos pretos baratos e gravatas pretas estreitas, sob longos guarda-pós verdes. Eles se chamam VINCENT VEGA (o branco) e JULES WINNFIELD (o preto). Jules dirige o carro.

JULES
... Ok. Agora fala dos bares de haxixe.

VINCENT
Que que você quer saber?

JULES
Lá, haxixe é legalizado, não é?

VINCENT
É, mas não é cem por cento legalizado, não. Quer dizer, você não pode entrar num restaurante, apertar um baseado e carburar. Você só pode fumar na sua residência ou em locais determinados.

JULES
Nos bares de haxixe?

VINCENT
É. O resumo da parada é o seguinte: é legalizado comprar, é legalizado ter e, se você é o proprietário de um bar de haxixe, é legalizado vender. Também é legalizado portar — o que não faz diferença, porque, saca só, se a polícia te pára, é ilegal revistar você. Revistar o cidadão é um direito que a polícia de Amsterdam não tem.

JULES
Valeu.

VINCENT
Mas sabe qual é a coisa mais engraçada da Europa?

JULES
Qual?

VINCENT
São as diferenças sutis. Muitas das paradas que a gente tem aqui, eles têm lá. Mas, lá, elas são diferentes.

JULES
Exemplo.

VINCENT
Em Amsterdam, você pode comprar cerveja no cinema. E não é cerveja em copo de papel, não. Eles te dão num copo de vidro, que nem num bar. Em Paris, você pode comprar cerveja no McDonald's. Você sabe como é que eles chamam Quarteirão com Queijo, em Paris?

JULES
Não é Quarteirão com Queijo?

VINCENT
Não. Lá é sistema métrico. Eles não
sabem o que é quarto de libra.

JULES
Como é que eles chamam
Quarteirão com Queijo?

VINCENT
Royale com Queijo.

JULES
(repete)
Royale com Queijo... Como é que
eles chamam o Big Mac?

VINCENT
Big Mac é Big Mac, mas ele chamam de Le Big Mac.

JULES
Como é que eles chamam o Whopper?

VINCENT
Não sei. Não fui num Burger King. Mas,
na Holanda, você sabe o que que eles botam
na batata frita, em vez de ketchup?

JULES
O quê?

VINCENT
Maionese.

JULES
Puta que pariu!

VINCENT
Eu vi eles botando. E não foi um bocadinho,
do lado do prato, não. Eles afogam a
porra da batata na maionese.

JULES
Argh!

CORTA PARA:

...

Estamos no começo do filme *Pulp Fiction* (1994) e, em seguida aos créditos, temos essa Cena 2. Na primeira fala, as reticências e a primeira palavra indicam que o incidente do qual a cena foi colhida começara antes do começo da cena, e o seu final indica que o incidente prossegue depois de a cena terminar.

De dentro da massa de estória que tinha diante de si, o roteirista Quentin Tarantino (ou o narrador em quem ele ama disfarçar-se) selecionou o fio da estória de Vincent e Jules, de dentro desse fio, selecionou o incidente "A ida de Vincent e Jules até o apartamento" e, de dentro desse incidente, selecionou esse segmento, essa cena que você acabou de ler.

Cena é o segmento de um incidente que, delimitado por um lugar, o narrador narra.

Se muda o lugar, muda a cena — mesmo que o incidente seja o mesmo.

Na cena acima, ao chegar à expressão de nojo de Jules, o narrador considerou bastante e, com um salto na seqüência do mesmo incidente "A ida de Vincent e Jules até o apartamento", cortou para a Cena 3, noutro lugar — não mais dentro, mas fora do Chevrolet 1974, num estacionamento —, alguns minutos depois.

CENA 3 EXT. CHEVROLET 74 — MANHÃ

A mala do Chevrolet se abre, Jules e Vincent tiram de dentro dela duas pistolas .45 automáticas, colocam munição e engatilham.

JULES
A gente tinha que ter espingarda pra
esse tipo de parada.

VINCENT
Quantos são, lá em cima?

JULES
Três ou quatro.

VINCENT
Contando o nosso?

JULES
Não sei.

VINCENT
Então, pode ter cinco caras,
lá em cima?

JULES
Pode.

VINCENT
A gente tinha que ter espingarda.

Eles fecham a mala do carro.

CORTA PARA:

...

Como tudo o que é mostrado na tela, o lugar onde se passa uma cena emite informação. Mesmo que narre a mesma ação dos mesmos personagens, há diferença entre a cena se passar num carro ou estacionamento ou corredor ou sala ou quarto. Carro é elemento móvel, estacionamento é espaço público e aberto, corredor é semi-público e fechado, sala é espaço privado e quarto, ainda mais privado. E diferentes carros, estacionamentos, corredores, salas e quartos dos diferentes personagens vão emitir informações diferentes. Como esse velho Chevrolet 1974, branco, beberrão e sujo emite informações diferentes das emitidas pelos carros que o Grande Gatsby ou que você usa.

Imaginar de forma aleatória o lugar onde se passa uma cena é confundir o espectador e desperdiçar uma importante fonte de infor-

mação — ainda mais numa narrativa que se apóia tão fortemente no visual. Num roteiro épico ou lírico, a demanda é que o lugar da cena contribua para a informação ou expressão que você queira narrar. Num roteiro dramático, a demanda inclui a capacidade de o lugar contribuir para os jogos das ações entre os personagens.

Assim, o lugar em que estão, os lugares por onde passam, o carro que usam, as roupas que vestem, o vocabulário, a sintaxe das falas, os pontos de foco que abordam quando falam, a relação de um com o outro e de cada um com esses pontos de foco, tudo funciona com o objetivo de apresentar, de informar quem são Vincent Vega e Jules Winnfield. O momento em que se passa a cena também emite informação: manhã, tarde, noite, ou tarde da noite de forma alguma dão no mesmo: essas quatro etapas de um dia e as demais emitem informações diferentes.

Como vimos, o incidente "A ida de Vincent e Jules até o apartamento" gerou mais de uma cena — e você pode imaginar outras mais, que não foram colhidas da massa da estória — como, por exemplo, a cena em que os dois entram no carro e partem. Esse incidente contém poucos elementos — ou seja, é constituído de poucas trilhas.

Quando um incidente é constituído de muitas trilhas, você tem, primeiro, de descrever cada trilha — começo, meio e fim —, bem como os cruzamentos entre elas, para, depois disso, decupar os segmentos que lhe interessa narrar, costurar uns aos outros, trabalhar a gradação dessa reunião de segmentos de trilhas e, aí sim, definir e escrever a cena ou cenas. Nessas horas, você tem a sensação de escrever uma sinfonia. Vejamos um caso assim, tirado do filme *Cidade de Deus*.

Na legenda, lemos o título do incidente — "A despedida de Bené" — e um baile com mais de 500 pessoas se segue. Esse baile vai constituir uma cena sinfônica, com muitos personagens a traçarem as suas respectivas trilhas: enquanto Buscapé auxilia o D.J., Bené se despede da Cidade de Deus (ele foi convencido pela namorada a deixar o crime e se mudar com ela para o interior), Zé Pequeno segue uma sugestão do amigo que se despede e tenta arrumar uma namorada, mas é rejeitado, Mané Galinha quer apenas se divertir, mas é humilhado por Zé Pequeno, e Neguinho, que quer matar Zé Pequeno, acaba matando Bené — o

que dá um novo significado ao título do incidente. Giros rápidos do ponto de vista do narrador pontuam os cortes entre essas trilhas.

Uma cena épica deve informar, explícita ou implicitamente, cinco *loci*: *onde* ela acontece, *quando* acontece, com *quem*, *o que* acontece nela e *como* acontece o que acontece. Uma cena dramática pede, além desses, os *loci* *por que* acontece e *para que* acontece o que acontece. A uma cena lírica bastam *quem*, *o que* e *como*.

Cenas líricas e épicas toleram a ausência de *por que* ou *para quê*. Nelas, muitas vezes, as coisas são o que são, sem motivação nem objetivo. Numa cena lírica, mais do que isso, o *quando* e o *onde* podem ser tão-somente vagas menções no cabeçalho. Nela, muitas vezes, não importam o tempo nem o lugar que circunstancializam o que acontece.

O cabeçalho informa o número da cena, o *onde* — por exemplo, INT (interior) ou EXT (exterior) do CHEVROLET 74 — e o *quando* ela se passa — por exemplo, MANHÃ. A rubrica que abre uma cena informa *o que* acontece e com *quem*. Por exemplo: "A mala do Chevrolet se abre, Jules e Vincent tiram de dentro dela duas pistolas .45 automáticas, colocam munição e engatilham." *Por que* e *para quê* emitem informações sobre a estória e a narrativa.

No âmbito da estória, o *porquê* informa, de maneira explícita ou implícita, qual a motivação dos personagens fazerem o que fazem e, no âmbito da narrativa, qual o motivo da cena estar ali. De forma análoga, o *para quê* informa o objetivo dos personagens da estória e, no âmbito da narrativa, o objetivo da cena estar ali. As informações do *como* são emitidas pelos elementos de estória que o narrador selecionou e pelos recursos de narrativa que agregou à cena. O *como*, em larga medida, resulta do ponto de vista do narrador e se materializa nas estratégias e no estilo da narrativa.

As informações emitidas pelos *loci* visam fornecer referências sob as quais a cena será narrada e, mais tarde, recebida pelo espectador — e, assim, dar unidade e facilitar narrativa e recepção.

Na gravação de uma cena, os atores precisam dessas informações para responder às perguntas fundamentais — e variações dos *loci* —, listadas por Constantin Stanislavsky: Quem sou eu? Onde estou? O que acontece? De onde vim? Por que vim? Para onde vou? Para que vou? E o diretor precisa dessas informações para, entre outras definições, saber como dirigir os atores, como marcar a cena e onde colocar a câmera.

É recomendado que toda cena tenha um ponto de foco principal, ou ela se arrisca a virar maçaroca, balbúrdia, pátio de escola na hora do recreio.

A seleção do principal ponto de foco de uma cena segue a mesma demanda da seleção do principal ponto de vista do seu narrador: estabelecer uma referência a partir da qual a cena será narrada e, mais tarde, recebida pelo espectador — e, assim, dar unidade e facilitar narrativa e recepção.

Neste momento, você se vê diante da tarefa de selecionar, dentre todos os elementos dali, aquele que é o seu principal ponto de foco. O ponto de vista do seu narrador, você informa definindo de onde e como a cena está sendo vista.

Uma cena pode ser lírica, épica ou dramática.

São épicas as cenas cuja função principal é passar informação — como as duas cenas transcritas acima. Um exemplo ainda mais explícito são as cenas constituídas apenas de um plano de localização: sua função é informar o lugar onde está um elemento da estória.

São dramáticas as cenas cuja função principal é mostrar ações a motivarem reações. Tomemos a Cena 33 de *Pulp Fiction*.

Butch Coolidge, com cinco anos de idade, está assistindo à tv, quando recebe a visita do Capitão Koons, que veio entregar-lhe o velho relógio de pulso de seu pai.

O Capitão Koons relata a Butch que aquele relógio fora uma herança que seu bisavô Doughboy Ernie Coolidge legou ao avô Dane Coolidge, que por sua vez legou ao pai dele, o Major Coolidge, que foi

feito prisioneiro durante a Guerra do Vietnã. Lá, para que o relógio não fosse confiscado pelos inimigos, o Major Coolidge escondeu-o, "durante cinco longos anos", no intestino reto, o que acabou por provocar-lhe a disenteria da qual viria a morrer. Antes de morrer, o pai de Butch entregou o relógio para o Capitão Koons, seu companheiro de pelotão, a quem fez prometer que cuidaria para que aquele relógio chegasse às mãos do seu herdeiro Butch. Para honrar a palavra dada, o Capitão Koons escondera o relógio em seu próprio intestino reto durante mais dois anos para, finalmente agora, entregá-lo ao estarrecido Butch.

Essa cena é dramática, por mostrar, principalmente, a ação do Capitão Koons a motivar as reações de Butch — de estarrecimento pelos fatos narrados e de zelo pelo relógio recebido.

São líricas as cenas cuja função principal é exibir expressões da subjetividade de um personagem. Na seqüência do exemplo anterior, Butch, agora com 27 anos e representado pelo ator Bruce Willis, sai para recuperar o relógio que a namorada esquecera num apartamento. Sozinho no carro, Butch expressa sua ira e indignação.

CENA 47. INT. HONDA (EM MOVIMENTO) — DIA

Butch soca o volante do carro e o painel, enquanto dirige.

BUTCH
Tinha uma porrada de coisa pra esquecer e ela vai e esquece logo o relógio do meu pai! Eu disse, eu falei pra ela não esquecer o relógio. "Do lado da mesinha, pendurado no canguru." Eu falei, com todas as letras: "Não esquece o relógio do meu pai!"

Por estar fundada na causalidade, a narrativa dramática pede que uma cena motive a cena seguinte, e assim sucessivamente, até o fim. Mas uma sucessão dessas cenas pode causar a exaustão do espectador. Por isso, um roteiro dramático acolhe bem cenas épicas e líricas, que, além das funções precípuas de passar informações e expressar subjetividades, têm a função de ralentar ou até mesmo travar a progressão da narrativa dramática. Nesse caso, as cenas épicas e líricas funcionam como "respiro", pausa, quebra de ritmo.

Como tudo num roteiro, o tamanho de uma cena é pautado pelas necessidades da narrativa, pela capacidade da produção e pelo interesse do espectador. Se você escreve uma cena longa, o conteúdo dessa cena tem de ser interessante. Essa questão se agudiza, se você escreve, por exemplo, um telefonema.

Telefonema é uma situação estática, visualmente pobre. Se o diálogo não suprir interesse, seu roteiro estará flertando com o tédio e a conseqüente perda do espectador. A historinha a seguir ilustra isso.

Nos idos dos anos 1980, numa sala da Casa de Criação Janete Clair, da TV Globo, o roteirista Joaquim Assis e eu analisávamos diferentes roteiros, quando interrompi a leitura do Joaquim: "Acabo de ler uma cena de telefonema com três páginas e meia." E o Joaquim: "Se o telefonema é entre o Sófocles e o Shakespeare, deve estar uma beleza."

Não era, não estava.

Cena essencial, peripécia e ponto de virada

> *"Dr. Crowe: — Seu pai contava estórias para você dormir?*
> *(O menino Cole não responde.)*
> *Dr. Crowe: — Era uma vez um jovem príncipe que resolveu fazer um passeio de carro e aí ele chamou o motorista dele e eles passearam, passearam, passearam. Eles passearam à beça. Passearam tanto que o príncipe dormiu e, quando acordou, percebeu que eles ainda estavam passeando. Era um passeio longo.*
> *Cole: — Dr. Crowe, o senhor nunca contou estória antes.*
> *Dr. Crowe: — É verdade.*
> *Cole: — O senhor tem que acrescentar umas viradas, coisas assim.*
> *Dr. Crowe: — Viradas como? Me dá um exemplo.*
> *Cole: — A gasolina deles pode ter acabado."*
>
> Do filme *O sexto sentido*

Cena essencial é aquela que, colhida de incidente essencial, o narrador considera obrigatória, indispensável, essencial.

Alguns autores chamam cena essencial de "cena obrigatória".

Nesse sentido, o roteirista Robert Towne diz que um filme é, na verdade, composto de quatro ou cinco momentos, e que o resto existe apenas para dar impacto e ressonância a esses momentos.

Cena acessória é aquela que, colhida de incidente acessório, complementa e conecta cenas essenciais.

Exemplos clássicos de cenas essenciais são "garoto encontra garota, garoto perde garota, garoto conquista garota" — e, talvez mais privativo de novelas de tv, "mãe tem filho, mãe perde filho, mãe recupera filho". As cenas acessórias, que as antecedem ou sucedem, visam complementar e conectar as cenas essenciais umas às outras. Assim, são escritas as cenas "garoto se prepara para conquistar garota", "garoto sofre por não ter garota", "garoto pede ajuda para conquistar garota", "garoto luta para conquistar garota", "garoto desiste de conquistar garota", "garoto cai em si e insiste em conquistar garota", "garoto exulta por ter conquistado garota" etc.

Como o incidente essencial do qual foi colhida, uma cena essencial alicerça uma narrativa, ao mesmo tempo em que muda o seu rumo e o seu ritmo. Noutras palavras, além de essencial, uma cena assim contém uma peripécia ou um ponto de virada.

No Capítulo XI da sua *Poética*,

Aristóteles definiu o termo "peripécia" como "mudança na qual uma ação toma rumo inverso ao que vinha tomando".

E ele exemplifica com incidentes nos quais o personagem muda da felicidade para a infelicidade ou do desconhecimento para o conhecimento.

Se peripécia significar não apenas mudança para rumo inverso, mas para rumo diverso do anterior, peripécia e ponto de virada serão sinônimos.

Ponto de virada é a mudança na qual uma ação toma rumo diverso do que vinha tomando.

Peripécia e ponto de virada estão contidos num incidente essencial e ocorrem num momento preciso da narrativa. Por exemplo, a ascensão do cidadão Kane muda para decadência a partir de um incidente essencial.

Charles Foster Kane, poderoso, famoso, rico e casado com a sobrinha do presidente dos Estados Unidos, segue sozinho pelas ruas de Nova York, "a caminho do Guarda-Móveis Western Manhattan, à procura da minha infância", quando encontra Susan Alexander: "garoto encontra garota".

É possível inferir ou imaginar que, se não encontrasse Susan, Kane continuaria no seu caminho até o guarda-móveis, onde provavelmente encontraria "Rosebud", o trenó da sua infância, pelo qual procurou a vida toda e jamais encontrou — e nada do que se seguiu aconteceria. Mas ele encontra Susan Alexander, uma moça pobre, simplória e solitária, e se torna amante dela.

Um tempo depois, Kane é flagrado por sua esposa em seu "ninho de amor" com Susan. A esposa, mãe de seu único filho, se separa dele, e Jim Gettys (ou, no roteiro, "o chefão Edward G. Rogers"), um antagonista seu, transforma esse adultério num escândalo que reverte o favoritismo de Kane nas eleições para governador de Nova York. Em seguida, Kane se casa com Susan e os dois se tornam fator de derrocada um do outro. Kane se torna um marido tirânico e promotor de uma carreira de cantora de ópera para a qual Susan não possuía talento nem vontade — "Eu queria ser cantora. Quero dizer, eu não. Minha mãe queria" —, Susan tenta o suicídio, se separa de Kane, se torna alcoólatra, e Kane morre deprimido e solitário.

Um roteiro dramático canônico possui, no mínimo, dois pontos de virada — ou, quiçá, duas peripécias: no surgimento do problema dramático, quando as ações dos personagens centrais mudam de rumo e se aceleram, e no clímax, quando o problema é resolvido, a narrativa se desacelera e ruma para o desfecho.

Portanto, além de mudança do rumo da narrativa, um ponto de virada traz, a reboque de si, uma mudança de ritmo: uma aceleração, quando o problema surge e se complica, e uma desaceleração, quando o problema é resolvido. (A esse respeito, veja a seção "Ritmo e gradação".)

Ponto de virada e peripécia têm por funções revelar algo, causar surpresa e suspense, mudar o rumo e o ritmo da narrativa — e, com isso, afastar o tédio e reter a atenção do espectador.

Até o menino Cole, citado na epígrafe, sabe que as pessoas tendem a se desconectar de narrativa sem pontos de virada. Os elementos iniciais de uma estória — um jovem príncipe faz um passeio de carro, e ele passeia, passeia e passeia; ou personagem X é bom, personagem Y é mau — funcionam como matriz à qual os desdobramentos subseqüentes são reportados. Pontos de virada e, mais que todos, o clímax da narrativa impõem que se repensem os elementos iniciais.

Como alguns espectadores das novelas de tv e dos filmes de hoje, August Strindberg, em 1889, lamentava que muitas peças de teatro se estruturassem sobre cenas essenciais a alicerçarem cenas acessórias que lhes davam "enchimento". Disse Strindberg que, com isso, o escritor entedia sua platéia com cenas que, em geral, trazem informações inúteis (e, pior, repetem essas informações), torna fútil a presença dos personagens secundários e seus respectivos atores, e atormenta a vida do produtor com demandas sem sentido.

Como você sabe, não é uma imposição haver, em todas as narrativas, cenas essenciais a alicerçarem cenas acessórias. Excetuada a narrativa dramática canônica citada acima — na qual há cenas essenciais no surgimento do problema e no clímax —, narrativas líricas e épicas podem prescindir dessas cenas. Numa narrativa épica, essa questão fica evidente: no relato da fatia de vida de um personagem, todas as cenas selecionadas pelo narrador são essenciais, ou não deveriam estar ali.

Por extensão, narrativas épicas e líricas podem prescindir de pontos de virada. Havendo, os pontos de virada do personagem principal são alicerces essenciais da narrativa — épica, lírica ou dramática.

Rubrica

Tomemos a cena de um roteiro que escrevi para o programa *Brava gente*, da TV Globo.

CENA 28. RUA DO CENTRO DA CIDADE. EXTERIOR. DIA.
Finicius ao telefone.
Angélica ali.

ANGÉLICA — (cantarola) Quando você se requebrar/ Caia por cima de mim/ Caia por cima de mim/ Caia por cima de mim...

Finicius tapa o bocal do telefone.

FINICIUS — (tenso) Shhh! Eu estou falando com o Arquivo Nacional!

TELEFONISTA — (off) Senhor, Noel Rosa, Noel de Medeiros Rosa, nasceu em Vila Isabel, em 11 de dezembro de 1910, mas ele não foi compositor, nem músico. Noel Rosa, o recordista mundial de maratona, é médico tisiologista e está vivo. O serviço de cliping me informa que, neste momento, ele está dando uma conferência na Faculdade de Medicina.

Finicius desliga o telefone e corre, levando Angélica.

CORTA PARA:

...

Rubrica é a notação que, num roteiro, descreve elementos de estória ou recursos de narrativa.

São cinco os tipos de rubrica: de situação, de cena, de fala, de costura e o cabeçalho.

Rubrica de situação é a notação que descreve os elementos da situação com que a cena abre.

Na cena acima:
"Finicius ao telefone.
Angélica ali."

Rubrica de cena é a notação que descreve um incidente.

Na cena acima:
"Finicius tapa o bocal do telefone." E: "Finicius desliga o telefone e corre, levando Angélica."

Rubrica de fala é a notação que, entre parênteses e dentro de uma fala, indica objetivo, emoção, tom ou ritmo com que a fala é dada.

Na cena acima:

"FINICIUS — (tenso) Shhh! Eu estou falando com o Arquivo Nacional!"

Também são rubricas de fala as abreviações (T), a indicar mudança de tom, e (P), a indicar pausa na fala.

Por outro lado, "um tempo" é rubrica de cena a indicar pausa na ação.

CENA 18. CALÇADA EM FRENTE AO BAR. EXTERIOR. NOITE.

Sozinho ali, Noel Rosa se escora num poste, tosse muito.
Finicius chega, observa aquilo com tristeza.
Um tempo e

ANTENOR — (off) Nunca pensei... Um compositor assim, tão antigo...

CORTA PARA:

...

Como nesse exemplo, pausas ocorrem depois de impacto emocional — personagens (e espectadores) precisam de tempo para assimilar o impacto —, ou depois de piada — personagens (e espec-

tadores) precisam de tempo para que o riso cesse e o que for dito a seguir possa ser ouvido. Uma alternativa a isso é você rubricar ação ou escrever falas que podem ser ignoradas.

Você colhe da estória os elementos que descreve no cabeçalho (as indicações de lugar e tempo), nas rubricas de situação, de cena e de fala. Por outro lado, você agrega os recursos de narrativa que descreve no cabeçalho (o número da cena) e na rubrica de costura.

Cabeçalho é a rubrica que indica o número da cena, o lugar onde ela ocorre, se esse lugar é no interior de um cenário ou no exterior, a céu aberto, e se a cena ocorre de dia ou de noite.

Entre nós, essas indicações vêm na abertura da cena, usualmente em maiúsculas, separadas por ponto e sublinhadas:

CENA 28. RUA DO CENTRO DA CIDADE. EXTERIOR. DIA.

Entre nós, é pouco usual a formatação dos roteiros norte-americanos, como este cabeçalho de *Pulp Fiction*:

CENA 2. INT. CHEVROLET 74 — MANHÃ

Entre nós, são pouco usuais tanto a seqüência das indicações e a pontuação quanto a indicação de que é "MANHÃ". Usualmente, distinguimos apenas se é DIA ou NOITE. Se for necessário especificar manhã ou alvorecer ou entardecer ou sol a pino ou o que seja, use a rubrica de situação.

Rubrica de costura indica o tipo de transição ("costura") entre uma cena e a seguinte ou, mais raramente, entre um segmento de cena e o seguinte.

Rubricas de costura, portanto, vêm no final ou, mais raramente, no correr da cena.

Como na maioria dos casos a notação é "CORTA PARA:" — a indicar que o corte é seco —, alguns roteiristas omitem a rubrica de costura, por implícita.

Outras rubricas de costura são:

- CORTA RÁPIDO PARA: — a indicar que há continuidade de áudio ou de vídeo entre uma cena ou segmento de cena e o que se segue.
- CORTE DESCONTÍNUO: ou CORTE DE CONTINUIDADE PARA: ou CORTE DESCONTÍNUO PARA: — a indicar que ocorreu uma elipse de tempo dentro da cena. Noutras palavras, "CORTE DESCONTÍNUO:" indica que ocorreu uma mudança no tempo, mas não no lugar do incidente.
- FUNDE COM: — a indicar que a imagem ou o som se funde com o seguinte.
- FADE IN: — a indicar que a imagem clareia.
- FADE OUT: — a indicar que a imagem escurece.
- FREEZE: ou CONGELA: — a indicar que a imagem se paralisa, "congela".

Para encerrar, faço três ou quatro recomendações.

Não escreva rubricas direcionais.

O roteirista e diretor Anthony Minghella afirmou que roteiristas são diretores que optaram por não dirigir filmes. Digamos que seja assim. Opção feita, não dirija a câmera. Não rubrique "Travelling até João", nem "Close up de Maria", nem "Câmera detalha o anel". Opte por "Vamos até João", "Reação de Maria" ou "Detalhamos o anel". Em suma, não escreva a palavra "câmera" nem nada associado a ela.

Para você, câmera é o narrador.

Talvez seja esta a verdadeira razão por que alguns roteiristas omitem rubricas de costura: cabe ao diretor definir quais.

Pela mesma razão, não dirija ator. Não escreva "Roberto balança a cabeça para frente e para trás, e ergue o polegar, afirmativamente". E, a não ser que o figurino do personagem seja pertinente à narrativa, não rubrique "Aureliano veste terno branco reluzente, cravo na lapela,

cabelo engomado e polainas de verniz." Prefira "Roberto concorda", "Aureliano muito elegante" etc. Diretor, ator e figurinista vão traduzir esses dados melhor do que você, que não possui a competência deles, nem está inserido no dia-a-dia da produção. Narre a estória, escreva o roteiro, que isso já é muito e bastante.

Nas rubricas, como em tudo o mais, seja claro.

Por exemplo, se há mais de um possível interlocutor, rubrique para quem é a fala — como no roteiro de *Chinatown*:

VOZ DE IDA
Eu sou aquela que fingiu ser a sra. Mulwray, lembra?

Walsh acabou de contar a sua estória e os dois homens caem na gargalhada. Gittes ... tapa o bocal do fone.

GITTES
(para Duffy e Walsh)
Cala a boca, porra!
(de volta a Ida)
Sim, eu lembro. Não, senhorita Sessions,
não foi nada. Eu estava apenas acertando uns detalhes
com meus assistentes. O que a senhorita ia dizendo?

De maneira geral, roteiro de tv privilegia fala e roteiro de cinema, imagem. Se você escreve para tv, narre a estória principalmente através das falas dos personagens. Para cinema, siga a recomendação de Hitchcock — "Quando narramos uma estória no cinema, devemos recorrer às falas apenas quando não há outra alternativa." — e use rubricas.

Se nas falas você burila subtexto, sonoridade, sintaxe, seleção lexical do personagem e que tais, nas rubricas seja o mais direto, conciso e simples possível.

Rubrica é notação para ator, diretor e equipe de produção; não é lugar para exercício de estilo. Pela mesma razão, no calor de uma filmagem, fica difícil ler um longo parágrafo que descreva vários incidentes.

Dedique um parágrafo a cada incidente.

Assim:

CENA 30. GARAGEM DO FINICIUS. INTERIOR. DIA.

A luz é pouca, todos os monitores desligados.
Antenor, com a mesma roupa, desabado numa cadeira.
Finicius entra apressado, liga mais luz.
Finicius vai até Antenor, indica a máquina do tempo, pede algo que não ouvimos.
Cansado e ofuscado pela luz, Antenor faz que não.
Finicius arma a máquina, pega o skate, se estica todo, aciona o circuito com a ponta do skate. Mais luz, e Finicius e o skate desaparecem.

Uma observação final.

Em contraste com a afirmação de Anthony Minghella mencionada acima, o roteirista e diretor Billy Wilder afirmou: "Sou basicamente um escritor. Foi só depois que os diretores foderam os meus roteiros é que resolvi dirigir."

Letreiro, legenda

No começo do filme *Os intocáveis* (1987), uma legenda nos informa:

> Em 1930, a Lei Seca fez de Chicago uma cidade em guerra. Quadrilhas rivais lutavam pelo controle do império de bilhões de dólares do tráfico de bebidas alcoólicas, impondo seu domínio com granadas e metralhadoras. Era o tempo dos poderosos chefões. Era o tempo de Al Capone.

No começo do filme *Cidadão Kane*, pouco depois de um letreiro escrito numa placa indicar "Entrada proibida", um narrador anônimo fala em voz over — sobre a imagem de um castelo no alto de uma montanha:

> Lendária foi Xanadu, onde Kubla Khan estabeleceu o seu monumento ao prazer. Hoje, quase tão lendária é a Xanadu da Flórida, a maior mansão particular do mundo. ... Aqui em Xanadu, na semana passada, seu proprietário foi enterrado. Uma portentosa figura do nosso século, o Kubla Khan dos Estados Unidos: Charles Foster Kane.

Como você vê, legenda, muitas vezes, é o equivalente escrito da voz over.

Confirma isso a legenda que corre na abertura do filme *Os imperdoáveis* (1992), sobre a imagem do protagonista enterrando a esposa.

> Ela era jovem, recatada, atraente e cheia de sonhos. Portanto, partiu o coração da mãe ela se casar com William Munny, um conhecido ladrão e assassino, violento e descontrolado. Quando ela morreu, não foi nas mãos dele, como a mãe talvez temesse, mas de varíola. Isso foi em 1878.

No roteiro de David Webb Peoples, esse texto vem na forma de voz over. O diretor Clint Eastwood preferiu inseri-lo como legenda.

Legenda e letreiro são textos escritos na tela.

> **Legenda é texto que foi agregado à narrativa, isto é, que foi escrito sobre fundo neutro ou sobreposto à imagem.**

> **Letreiro é texto que foi colhido da massa de estória, isto é, que estava inscrito num cenário, locação ou objeto de cena.**

Portanto, letreiro é elemento de estória, legenda é recurso de narrativa.

No primeiro plano do filme *A felicidade não se compra* (1946), um letreiro — inscrito numa placa coberta de gelo e em meio à neve, na entrada da cidade — diz: "Agora, você está em Bedford Falls." Esse

letreiro, como todos, se dirige ao espectador e aos personagens. Fosse uma legenda, esse texto estaria sobre fundo neutro ou sobreposto à imagem da cidade de Bedford Falls, e dirigido apenas ao espectador. Repito: sobreposto à imagem e não dentro da cena.

Longe vão os filmes mudos, nos quais as legendas reproduziam as falas ou as expressões de subjetividade dos personagens. Hoje, na maioria dos casos e como a voz over, legenda é recurso épico que põe o narrador em contato direto com o espectador — e apenas com ele.

Também se chama legenda o texto, geralmente situado na parte inferior da tela, que traduz de outra língua ou linguagem aquilo que os personagens, o narrador ou os letreiros dizem.

Também são legendas os créditos num filme ou programa de tv.

PERSONAGEM

No livro *Grande Sertão: veredas*, de Guimarães Rosa, o personagem-narrador Riobaldo Tatarana diz que a "vida devia de ser como sala do teatro, cada um inteiro fazendo com forte gosto seu papel, desempenho".

Em nossas vidas, inteiros ou não, com gosto forte ou fraco, fazemos os nossos papéis. De nós e das pessoas à nossa volta, percebemos papéis, selecionamos traços de perfil, evocamos e imaginamos conceitos, e criamos uma pessoa ficcional, um personagem.

Personagem é a representação de pessoas e conceitos na forma de uma pessoa ficcional.

Michael Corleone é representação de mafioso norte-americano, Bambi é representação de pessoa desprotegida, os personagens Formosura e Livre-Arbítrio do teatro de Calderón de la Barca são representação dos conceitos de formosura e livre-arbítrio na forma de pessoas, as três Erínias do teatro grego — Tisifone, Alecto e Megera —

são entidades que representam o conceito de vingança, o Demônio é representação de entidade conceitual que busca trazer sofrimento e perdição à humanidade, o Candelabro, o Relógio, o Bule e os demais objetos falantes de *A Bela e a Fera* (1991) são representação de pessoas tornadas objetos pela Feiticeira.

É inconsistente dizer que um objeto ou lugar são, como tais, personagens. Não sendo pessoas ficcionais que representam pessoas reais ou conceitos, um candelabro, um relógio ou uma cidade não são personagens. Fossem, o candelabro teria de arder de paixão, o relógio, ter pressa e a cidade, gritar suas dores.

O Realismo-Naturalismo inverteu o conceito aristotélico segundo o qual "os personagens não agem para representar o seu caráter ("perfil"), mas adquirem esse caráter em razão da sua ação". Hoje, a maioria das estórias se pauta pelo conceito segundo o qual o personagem é dotado de um perfil virtual que se manifesta através de ação motivada por situação propícia. Com as ações que executa, o personagem traça não o seu perfil, que antecede às suas ações, mas o seu fio particular de estória, a sua trilha. Sob esse conceito, no curso de uma estória, um personagem mais se revela do que se transforma.

Segundo o perfil, os personagens se dividem em personagem redondo, personagem raso ou tipo, e arquétipo.

Na denominação tomada de E.M. Forster:

Personagem redondo é aquele constituído de traços plurais de perfil e personagem raso é aquele constituído de um ou pouco mais de um traço de perfil. Personagem raso é o mesmo que *tipo*.

Segundo Forster, "para saber se o personagem é redondo, verifique se ele é capaz de surpreender de maneira convincente. Se ele jamais surpreende, é porque é raso. Se não convence, é porque é raso se passando por redondo." Quando recomendava aos seus atores que, "ao fazerem um personagem mau, procurem o que há de

bom nele", Stanislavsky queria evitar que um personagem redondo se tornasse um tipo.

Um tipo pode ser constituído em torno da avareza, sem que se cogite se ele possui outro traço de perfil além da avareza. Harpagon, de Molière, é avarento e deriva disso tudo o que ele faz.

Até perto do fim do filme *Cidade de Deus*, Zé Pequeno parecia ser um personagem de um só traço de perfil — um tipo psicótico —, com uma só ação — fazer sofrer. Até que, num baile, Zé Pequeno enfrenta os seus medos pessoais, cria coragem e pergunta à garota se ela quer dançar com ele. A garota diz que não, se levanta e vai. O narrador se demora no sofrimento que essa recusa opera no rosto e na alma de Zé Pequeno. Zé Pequeno ganhava, ali, um outro traço: por instantes, ele deixou de ser aquele que faz sofrer e se tornou aquele que sofre.

Percebemos como tipo, mais as pessoas distantes, do que as próximas de nós. Fazemos isso no nosso cotidiano, quando despimos de complexidade o homem atrás do balcão ou a tia que encontramos apenas nos almoços de Natal.

Pela mesma via, narrador distante de personagem tende a perceber tipos.

Se a sua narrativa privilegia o coletivo acima do individual — e você sabe como é precário, custoso e enfadonho colocar um coletivo em cena —, você vai preferir o tipo ao personagem redondo.

Com poucos traços de perfil, o tipo representa melhor um coletivo do que um indivíduo.

Se a sua narrativa privilegia estória acima dos personagens, você vai preferir trabalhar com tipos, de modo que a riqueza de personagens redondos não roube da estória o ponto de foco do espectador. Entre outros, os filmes de James Bond, algumas novelas de tv e as comédias de costumes fazem uso dessa estratégia. Um tipo, se é pobre de traços de perfil, por outro lado, é facilmente memorizado e reconhecido.

Por sua capacidade de representar papéis sociais, valores culturais, obsessões e fraquezas, o tipo também é usado em comédias. Nelas, narrador e espectador, além de distantes, são melhores do que os personagens. Se essa hierarquização ocorre numa narrativa não-cômica, a tendência é que ela se torne cômica ou exemplificação de premissa.

No filme *Thelma & Louise* (1991), todos os personagens masculinos são piores do que eu — e, espero, do que você também. *Thelma & Louise* é exemplificação da premissa "Os homens são opressores". No filme *Fogueira das vaidades* (1990), todos os personagens são piores do que eu — e, quero crer, do que você. O que no livro original de Tom Wolfe era sério tornou-se cômico e exemplificação da premissa "Não há seriedade no mundo".

A *caricatura* é um estereótipo, um personagem-tipo levado a extremos: o fanfarrão, o machão empedernido, a bicha-louca. Pelo que tem de extremo, a caricatura pode ser o pastiche de um tipo — e, portanto, um veículo de pré-conceitos — ou uma forma de se criticar um tipo — e, portanto, um demolidor de pré-conceitos. Nesse último caso, a caricatura é usada nas chamadas "comédias sérias".

Como o personagem-arquétipo, o tipo não muda com o correr da estória mas, diferente do outro, nada dele é revelado, porque tudo o que faz confirma o traço já sabido — o que muda são as situações nas quais ele é inserido. James Bond termina seus filmes da mesma forma como começou, sem mudar sequer o penteado.

O termo "arquétipo" vem do grego *archétypon*, que significa "o modelo dos seres".

Personagem-arquétipo é constituído mais por um vetor de ação modelado num mundo preexistente — num Olimpo, Céu, Deus, Sobrenatural ou Matriz do Inconsciente — do que por traços de perfil.

As tragédias gregas nos fornecem exemplos desse personagem-arquétipo. Dentre tantos, Electra e as Erínias são vetores de vingança,

Orestes é vetor de culpa dionisíaca (ele matou a mãe, uma afronta às leis da natureza) e Édipo, de culpa apolínea (ele cometeu incesto, uma afronta às leis da cultura). Através deles, no dizer de Nietzsche, "as forças da vida" — nesses casos, vingança e culpa — "se condensam numa imagem". *Coração satânico* (1987) é exemplo de filme da grande indústria que contém personagem-arquétipo.

O detetive Harold Angel (Mickey Rourke) tem a missão aparentemente banal de descobrir o paradeiro de um cantor de blues desaparecido há 12 anos, mas acaba vendo cumprir-se o seu próprio destino. Numa mescla da estória de Édipo e a de Fausto, o Diabo faz Angel ser revelado a si mesmo. Em suas falas finais, com diferentes entonações, Angel repete: "Eu sei quem sou. Agora, eu sei quem sou."

Na primeira metade do século passado, o termo "arquétipo" ganhou novo alento, a partir da psicologia de Carl Jung, que o definiu como "um resíduo arcaico de imagens primordiais". Para Jung, arquétipos são representações do inconsciente de toda a humanidade, que emanam para o consciente através dos sonhos, dos símbolos e da imaginação. Se personagens-tipos são emanações de conceitos culturais — ser avarento, ser fanfarrão etc. —, esses arquétipos são preexistentes a qualquer cultura e se ligam ao mundo dos instintos, mais até do que ao simbólico que lhes dá materialidade. Jung comparou a propensão para a imaginação arquetípica à propensão instintiva dos pássaros a construírem ninhos.

Em seu livro *A jornada do escritor*, Christopher Vogler se apóia em Jung para descrever uma galeria de arquétipos que estariam presentes em narrativas do tipo jornada. São eles, o Herói, seu Mentor, o Guardião da Divisa, o Arauto, o Camaleão, o Sombra e o Pícaro. Como você vê, essa galeria se forma segundo a função que cada personagem ocupa num contexto narrativo.

Uma galeria que se forme segundo o significado dos personagens vai conter outros arquétipos — que podem ser chamados de hipertipos.

Hipertipos são personagens-tipos que emanam de conceitos culturais fundamentais.

Quatro dos exemplos mais proeminentes entre nós são: Cinderela, a significar ascensão cultural e social; Narciso, a significar a paixão por si mesmo; Fausto, a paixão por matérias mundanas; e Don Juan, a manipulação de emoções e aparências. Esses personagens deram origem a estórias matrizes, que deram origem a muitas outras estórias. Por exemplo, a estória matriz de Don Juan surgiu em 1625, com a peça teatral *O enganador de Sevilha*, de Tirso de Molina, a que se seguiram, entre outras, *Don Juan*, de Molière, *A última noite de Don Juan*, de Rostand, a ópera *Don Giovanni*, de Mozart, *Don Juan no Inferno* e *Homem e Super-homem*, de Bernard Shaw, *Don Juan e Faust*, de Grabbe, *Homem de cinzas*, de Obey, e as obras de Goldoni, Byron, Dumas e Tolstoi.

Partir de arquétipos pode tornar a sua estória um pastiche de muitas outras estórias. Por outra via, descobrir os arquétipos que habitam a sua estória e daí explorá-los pode ancorar a efemeridade histórica que lhe dá contexto à atemporalidade do que narra.

Um personagem pode ser lírico, épico ou dramático.

Numa conceituação semelhante à de Emil Staiger, que usei no capítulo "Gêneros de estória e gêneros de narrativa", o psicolingüista Karl Bühler afirmou que o pendor ("*einstellung*") do falante pode recair principalmente sobre si mesmo, sobre o que fala ou sobre aquele para quem fala — o que resulta, respectivamente, nas funções emotiva, referencial ou conativa da linguagem. Roman Jakobson acrescentou que "a poesia épica, centrada na terceira pessoa, põe em destaque a função referencial da linguagem, a lírica, orientada para a primeira pessoa, está vinculada à função emotiva, e a poesia de segunda pessoa está imbuída de função conativa".

Como personagem lírico é aquele cujo pendor ou foco recai principalmente sobre si mesmo, suas falas e ações têm por objetivo expressar uma emoção ou, mais abrangentemente, uma subjetividade.

Personagem lírico é definido principalmente através da sua subjetividade.

Para exemplo, veja os personagens do teatro de Samuel Beckett, de Fernando Pessoa e dos simbolistas.

Como personagem épico é aquele cujo foco recai principalmente sobre um referente, suas falas e ações têm por objetivo passar uma informação sobre um incidente.

Personagem épico é definido principalmente através dos incidentes que vive ou viveu.

Para exemplo, veja os personagens do teatro de Jean Racine e de Bertolt Brecht, a relatarem o que vivem ou viveram.

Como personagem dramático é aquele cujo foco recai principalmente sobre outro personagem, suas falas e ações têm por objetivo motivar reação, jogar com outro personagem.

Personagem dramático é definido principalmente através dos seus jogos de ações.

Para exemplo, veja os vilões — dentre eles, o Visconde de Valmont, do livro *As ligações perigosas*, na definição da Sra. de Volanges, em carta à Madame de Tourvel: "Nunca, desde os seus mais verdes anos, deu ele um passo ou disse uma palavra sem ter um objetivo — e nunca teve objetivo que não fosse desonesto ou criminoso."

Segundo a sua função, um personagem pode ser agente, coadjuvante, coro ou figurante.

Quando, diante da massa da estória, o seu narrador elege ponto de foco e ponto de vista principais, ele dá início à distribuição das funções dos seus personagens. Ao final da composição da narrativa, estas serão as funções mais encontradiças:

- Agente: quando o personagem é fonte de ação que traça trama. Essa ação é dramática se objetiva motivar reação de outro personagem — como as do Visconde de Valmont descrito acima —, ou

não-dramática, se simplesmente traça um percurso — como as do personagem Forrest Gump, do filme de mesmo nome. Personagem agente pode ser principal ou secundário, protagonista ou antagonista, herói ou vilão.

▪ Coadjuvante: quando auxilia ("coadjuva") na ação ou no realce do perfil dos personagens aos quais está ligado. Personagem coadjuvante é forçosamente secundário. São coadjuvantes o personagem *escada*, o *orelha* e o *avesso*.

Personagem-escada é aquele que instiga a ação do personagem a que está ligado.

Em *Otelo*, de William Shakespeare, Iago é personagem-escada a instigar Otelo a agir. Personagens-escada clássicos são a Criada Esperta, o Menino Sabido e o Mentor. Por agir objetivando motivar reação, personagem-escada é essencialmente dramático.

Personagem-orelha é aquele que empresta sua atenção (sua "orelha") ao personagem a que está ligado.

Como o nome indica, personagem-orelha ouve mais do que fala, pergunta mais do que responde, aplaca mais do que instiga. Personagens-orelha clássicos são o Confidente, a Aia, o Mordomo e o Amigo. Falas dirigidas a orelha ou proferidas por ele visam principalmente passar informação para o espectador. Por essa razão, personagem-orelha é essencialmente épico.

Ao dizer o que o espectador gostaria de dizer, um personagem-orelha pode funcionar como representante do espectador dentro da estória. Por exemplo, num incidente de baixa verossimilhança, o orelha pode dar voz à descrença do espectador para, em seguida, passar a crer no que desacreditava — e a descrença do espectador será suspensa junto com a do orelha. É o que faz John Michael Hayes, em seu roteiro para *Janela indiscreta*.

São três os personagens que manifestam descrença diante das suspeitas de Jeff quanto ao seu vizinho ter matado a mulher. Primeiro, a enfermeira Stella, em seguida sua namorada Lisa e, por fim, seu amigo, o detetive Doyle, ecoam uma possível descrença do espectador. Gradativamente, cada um deles vai se convencendo de que as suspeitas de Jeff

têm fundamento; gradativamente, cada um deles passa a agir segundo essa nova postura — e o espectador segue cada um deles.

Personagem-avesso é aquele que realça, ao avesso, traços do perfil do personagem a que está ligado.

Em *O poderoso chefão I* (1972), Michael Corleone chega ao hospital e percebe que o pai, Don Corleone, está abandonado num leito, à mercê dos assassinos que devem chegar a qualquer momento. Os passos no corredor aumentam o suspense, mas acabam por revelar Enzo, o padeiro, amigo da família, com flores e ajuda a oferecer. Michael põe Enzo na porta do hospital, joga longe as flores, levanta a gola do sobretudo deles dois, simula estarem armados. Os assassinos de Don Corleone se aproximam e, à vista dos dois, se vão. Don Corleone está salvo.

Ouve-se uma sirene ao fundo. Enzo pega um cigarro mas, de tão nervoso que está, não consegue acender o isqueiro. Michael pega o isqueiro do outro e, na primeira tentativa, acende. Michael está frio, Michael é frio. O nervosismo do seu avesso Enzo realça isso — e, com isso, o espectador é informado de que Michael é talhado para herdar a chefia da família Corleone.

Por servir, como o orelha, de veículo para informação do espectador, o personagem-avesso é, como tal, essencialmente épico.

- Coro: personagem ou grupo de personagens cuja função principal é comentar incidentes ou veicular premissas.

Se, em Ésquilo, o coro funcionava como prisma a captar e refratar ações vindas do Olimpo, desde Sófocles e, mais nitidamente ainda, de Eurípides, ele funciona como comentador de incidentes ou veículo de premissa. Com Victor Hugo de "Prefácio a *Cromwell*", "o coro comenta a tragédia, encoraja os heróis, fornece descrições, às vezes, fornece o cenário, convoca e afasta a luz do dia, rejubila, lamenta, explica os desdobramentos morais da estória, adula a platéia".

O coro se materializa num coletivo de pessoas, como as fofoqueiras das novelas de tv, ou num só personagem, como os "filósofos" bêbados do teatro de Tchekhov. O Bobo ou *Clown* herdou muitas das funções do coro.

Por estar à margem da estória, o coro se dirige mais aos espectadores do que aos demais personagens. Pela mesma razão, ele pode ter uma visão mais clara e abrangente da situação ou, a depender do seu perfil, uma visão turvada e limitada.

- Figurante: quando o personagem é emblema que informa uma época, lugar, classe ou função social. Ele é o mordomo inglês do início do século 20, que sorri, abre portas e anui, ou o mascate português do século 17 que, todo dia, às sete em ponto da manhã, grita "anéis, brincos, pulseiras" e some no final de uma rua do Recife. Figurantes também podem ter a forma de um coletivo: a massa de escravos.

Por desenvolver ação que mais compõe cenário do que interfere na estória, um figurante é elemento fronteiriço a um objeto. Por servir essencialmente de veículo de informação, o figurante é personagem épico.

Se essas são as funções mais encontradiças, nem todas as narrativas possuem personagens em todas essas funções. E um mesmo personagem pode exercer mais de uma função. Por exemplo, um personagem-orelha, ao dar voz ao senso comum ou comentar uma ação, cumpre função de coro.

Personagem principal, personagem secundário

Pátio de escola na hora do recreio não possui personagem principal. Quando muito, haveria "personagens principais" em cada núcleo de alunos: Alice, no núcleo das meninas cdf da 5ª série, Berimbau, no dos bagunceiros da 8ª etc. Um aluno sobe num banco para dar um aviso e, pronto, ele gera estória — a de dar um aviso — e se torna o principal ponto de foco da atenção daqueles personagens todos, se torna o personagem principal da estória. Se o narrador da estória selecionar esse aluno como principal ponto de foco da sua atenção, o aluno será também o personagem principal da narrativa. Mas nem sempre ocorre essa coincidência.

A cidade de Tebas vivia sob o código segundo o qual, como as pessoas nasciam das mulheres, cabia às mulheres o enterro das pesso-

as. Antígona se preparava para enterrar seu irmão Polinices, quando Creonte, o rei de Tebas, decretou que Polinices não seria enterrado; seu corpo iria servir de alimento a cães e pássaros. Com isso, Creonte quebrou o código tebano, gerou estória e se tornou o principal ponto de foco dos demais personagens; Creonte se tornou o personagem principal da estória. Da estória gerada por Creonte, o narrador da peça de Sófocles selecionou Antígona como seu principal ponto de foco; Antígona se tornou o personagem principal da narrativa.

No filme *Chinatown*, Noah Cross armou um esquema de corrupção, mandou matar seu ex-sócio e genro, e tentou iludir Jake Gittes, um detetive honrado, vaidoso, impulsivo e turrão. Cross gerou estória e se tornou o principal ponto de foco dos demais personagens; Cross se tornou o personagem principal da estória. Da estória gerada por Cross, o narrador de *Chinatown* selecionou Gittes como seu principal ponto de foco e Gittes se tornou o personagem principal da narrativa.

No filme *Blade Runner*, quem gera a estória e chama a atenção dos demais personagens é um bando de andróides liderado por um deles, Roy Batty, que invade Los Angeles. No filme *Tubarão*, quem gera a estória e chama a atenção dos demais personagens nem personagem é: é um tubarão dantesco. E a estória do filme *Twister* é gerada por uma sucessão de tornados. Os narradores desses filmes selecionaram como principal ponto de foco da sua atenção — e, conseqüentemente, como personagens principais das suas narrativas —, respectivamente, o *blade runner* Deckard, o chefe de polícia Brody e o meteorologista Bill Harding.

Como a definição de personagem principal da estória praticamente só interessa a você na fase da imaginação da estória, tratemos agora do personagem principal da narrativa — ou, simplesmente, do personagem principal.

Personagem principal é aquele que o narrador selecionou como principal.

Personagem secundário é aquele que o narrador selecionou como secundário.

Haver personagem principal não é uma imposição, é uma estratégia narrativa.

A seleção de personagem principal da narrativa segue a mesma demanda da seleção do principal ponto de vista do seu narrador: estabelecer uma referência a partir da qual a narrativa será composta e, mais tarde, recebida pelo espectador — e, assim, dar unidade e facilitar composição e recepção.

Compor narrativa sem personagem principal — como fazem alguns narradores francamente épicos, como os dos filmes *Short Cuts — Cenas da vida* (1993) e *Magnólia* (1999) — nivela as tramas e transfere para estória, tema, premissa ou estilo a tarefa de fornecer referência para sua composição e recepção.

O poderoso chefão I narra a sucessão do poder do pai, Don Vito Corleone (Marlon Brando), para o filho, Michael Corleone (Al Pacino) — daí possuir dois personagens principais: o pai, antes da sucessão, e o filho, depois. Mudar de personagem principal no curso da narrativa — como também fez o roteirista Joseph Stefano, em *Psicose* (1960), ao trocar a vítima pelo algoz — é raro e requer habilidade, para não confundir o espectador.

A palavra "protagonista" vem do grego e aglutina *prôtos* ("primeiro") a *agonistés* ("combatente"). Por implicar combate, jogo de ações, protagonista é termo privativo de narrativa dramática; por implicar primeiro personagem, protagonista se refere a personagem principal. Portanto, numa narrativa dramática, protagonista é sinônimo de personagem principal.

Como "protagonista", a palavra "antagonista" vem do grego. Ela aglutina "*antí*" ("contrário") a "*agonistés*" ("combatente"). Como "protagonista", "antagonista" implica combate, jogo de ações e, portanto, também é conceito privativo de narrativa dramática.

O que define antagonista não é o seu perfil, mas a sua função de antagonizar. Por sua definição relativa — antagonista existe apenas em relação ao personagem que ele antagoniza —, um antagonista tanto

pode ser personagem redondo quanto um tipo ou um arquétipo. E um personagem pode antagonizar outro na estória toda, num incidente, numa cena, num segmento de cena ou apenas numa fala, num gesto.

O senso comum costuma contrapor antagonista a protagonista. Não é necessariamente assim: antagonista é personagem que antagoniza, não apenas o protagonista, mas qualquer personagem. Por extensão, o senso comum costuma contrapor antagonista a herói — já que freqüentemente o protagonista é o herói —, e costuma identificar antagonista a vilão — já que é vilão o principal antagonista do herói. Mas a identificação protagonista-herói e antagonista-vilão não se sustenta nem na vida real.

Na primeira metade do século passado, Mahatma Gandhi antagonizou o domínio inglês sobre a Índia e hoje, mesmo entre ingleses, são poucas as pessoas que o consideram um vilão. Inversamente, Adolf Hitler protagonizou a Segunda Guerra Mundial e, hoje, poucas pessoas o consideram um herói.

Vou tornar a falar de antagonista na seção "Jogo de ações, conflito, dilema". De herói e vilão, falo em seguida.

Herói, vilão e anti-herói

> "*Jornalista Americano: — Isso de fazer filme sem herói...*
> *Mulher do Jornalista Americano: — Do que é que você está falando, querido!?*
> *Jornalista Americano: — ... Não acho graça. Pode funcionar num livro, mas filme tem de ter herói.*"
>
> Do filme *Fellini oito e meio*

Um truísmo lhe diz que, se você fosse outra pessoa — qualquer pessoa — e tivesse vivido o que ela viveu, você teria feito, faz e iria fazer exatamente o que ela fez, faz e fará. Ou, se você preferir o que Shane diz no filme *Os brutos também amam* (1953): "Um homem é o que é, Bob."

De maneira análoga, no filme *A regra do jogo* (1939), o personagem Octave diz que "o mais terrível nessa vida é que todo mundo

tem a sua razão". Quase no fim do roteiro (versão de 9 de outubro de 1973) e do filme *Chinatown*, Noah Cross reafirma isso.

CROSS
Eu não me culpo. Veja bem, sr. Gittes, a maior parte das pessoas nunca tem de encarar o fato de que, numa determinada hora e num determinado lugar, elas são capazes de fazer qualquer coisa.

Pouco antes, a filha de Noah Cross, Evelyn Mulwray, esboçara uma afirmação semelhante.

EVELYN
... meu pai teve um colapso nervoso... a represa ruiu... minha mãe morreu... ele se tornou um menininho... eu tinha 15 anos... ele me perguntava o que comer no café da manhã, que roupas usar!... e aconteceu...

Mas, logo em seguida, Evelyn execra o pai que a seduzira, engravidara e abandonara.

EVELYN
... depois disso, ele se afastou de mim! Ele não conseguia encarar... (chorando) Eu o odeio.

Diferente de Evelyn Mulwray, o narrador de *Chinatown* não se aproxima de Noah Cross para tentar perceber *que* "determinada hora" e *que* "determinado lugar" fizeram Cross fazer o que fez. Nem por que Cross se afastou dela. O narrador está satisfeito com a sua interpretação de que Noah Cross é mau. (No filme, o narrador é ainda mais radical na sua vilanização de Noah Cross: ele exclui essas falas, presentes no roteiro, nas quais Evelyn esboça um entendimento dos atos de Cross.)

Um narrador que concordasse com Cross, Octave, Shane ou com o truísmo que abriu esta seção iria tentar perceber a razão para cada personagem fazer o que faz. E iria mostrar todos os personagens com razão — cada um com a sua razão. Como Anton Tchekhov afirmou fazer: "Para escrever sobre ladrões de cavalos, eu tenho de falar e pensar como eles, de sentir como eles." Para escrever sobre diabos, também.

No filme *Coração satânico*, Harry Angel, aliás, Johnny Favorite, arranca o coração e a identidade do verdadeiro Harry Angel, mata o médico Albert Fowler (Michael Higgins) com um tiro no olho, asfixia o músico Toots Sweet (Brownie McGhee) com a própria genitália, arranca o coração de Margaret Krusemark (Charlotte Rampling), afoga o pai dela, Ethan Krusemark (Stocker Fontelieu), num panelão de comida, faz sexo com a própria filha e em seguida a mata — e o narrador nos faz entender por que Favorite fez tudo isso: ele estava tentando fugir do Diabo que o possuía. Também entendemos o Diabo: ele fez Johnny Favorite fazer tudo isso porque Favorite e aquelas pessoas (exceto o verdadeiro Harry Angel) traíram o Diabo.

Um narrador assim prioriza a estória que narra, acima do seu conjunto pessoal de conceitos e valores.

Inversamente, um narrador que priorize os seus conceitos e valores vai dar razão apenas à sua razão e condenar as demais — como afirma o cidadão Kane, no diálogo que se segue.

LELAND
Você só ama segundo os seus próprios termos,
do seu jeito, de acordo com as suas regras.

KANE
Um brinde, Jedediah, ao amor segundo os
meus termos, os únicos que qualquer pessoa
conhece: os seus próprios termos.

Um narrador que conheça apenas os seus próprios termos coloca, entre a sua percepção e a estória — e, depois, entre a estória e a sua narrativa —, um conjunto de conceitos e valores que classifica as ações em corretas e erradas, e os personagens em heróis e vilões.

Herói e vilão são definições absolutas.

Independente de situação, herói é um personagem correto, justo, audaz, talvez bonito, mas com certeza atraente e bom.

Herói é o personagem que narrador e espectador aprovam, pelo qual torcem, próximo de quem querem estar, com quem querem se emocionar, se identificar e que, enfim, querem ver vitorioso e feliz. Herói são o narrador e o espectador, fossem eles heróis.

Vilão é personagem errado, pérfido, talvez feio e vestido de preto, mas com certeza repulsivo e mau.

Vilão é personagem que narrador e espectador amam condenar, adoram odiar, distante de quem querem estar, com quem não querem se identificar e que, enfim, querem ver desmascarado, punido e infeliz. Como no Judas dos sábados de irada aleluia, narrador e espectador purgam no vilão os seus sentimentos de ódio, frustração e revolta.

Um narrador que priorize a estória que narra vai, à maneira de um ator múltiplo e ágil, incorporar um personagem e outro, percebendo sempre a razão de cada um ser como é e agir como age. Esse narrador vai proporcionar ao espectador, não a purgação de seus ódios, frustrações e revoltas, mas empatia e entendimento. No teatro, entre tantos outros, Tchekhov é exemplo de dramaturgia assim. No cinema, entre tantos, os filmes adaptados dos livros de Nick Hornby — como *Alta fidelidade* (2000) e *Um grande garoto* (2002) — são exemplos. *Blade Runner* pede uma atenção mais detida.

O filme possui um personagem principal definido, o *blade runner* Rick Deckard. A princípio um herói, a ele é dada a missão de exterminar os vilões, um bando de quatro andróides que ameaça a Los Angeles de 2019 — e o narrador acompanha Deckard com rigor quase absoluto. No entanto, à medida que a narrativa progride, o narrador se aproxima daquele bando de andróides, percebe as suas razões de simplesmente gostarem da vida e quererem viver mais do que os meros quatro anos para os quais foram programados, mostra os seus sentimentos de afeto, senso de humor e ludicidade e, no caso do líder Roy Batty, inteligência superior, senso de justiça e, sim, revolta contra os humanos que lhe deram tão pouco tempo de vida. A luta

entre herói e vilão que se delineou no começo foi redefinida, os vilões foram desvilanizados.

Na seqüência de clímax, quando Deckard despencava para a morte, Batty o salva. Logo a seguir, Batty enuncia sua despedida à luz e à vida.

BATTY
Eu vi coisas (uma longa pausa), coisas em que
vocês, pessoinhas, jamais acreditariam. Naves
de ataque em chamas, para além das fronteiras
de Orion, brilhantes como magnésio. Cavalguei
nos costados de um farol e vi raios cósmicos
cintilarem na escuridão, junto à Porta de Tannhäuser.
(uma pausa)
Todos esses momentos... vão-se esvair...

Batty retém o olhar de Deckard, como um hipnotizador.

[A seguir, acompanho o filme, não mais o roteiro.]

A chuva continua a cair sobre os dois.

BATTY
... como lágrimas na chuva. Hora de morrer.

Com um sorriso nos lábios, Batty morre. A imagem de seu rosto se funde com o de Deckard.
Um tempo e vemos, talvez uma gota de chuva, talvez uma lágrima, a descer pela face esquerda de Deckard.

O roteiro de *Blade Runner*, além disso, deixa aberta a interpretação segundo a qual Rick Deckard é, também ele, um andróide.

Existe uma categoria de personagens que reúne traços de perfil de vilão e função de herói: o anti-herói.

Como o vilão, o anti-herói é errado, talvez feio e (um pouco) mau. Mas, como o herói, é personagem pelo qual narrador e espectador torcem, com quem se emocionam, se identificam e querem ver vitorioso, feliz e eventualmente perdoado.

São exemplos de anti-heróis o Carlitos, personagem de Charles Chaplin, o detetive Axel Foley (Eddie Murphy), da série de filmes *Um tira da pesada* (1984, 1987, 1994), Carlão (Francisco Cuoco), da novela *Pecado capital*, o Saci-Pererê, a gorar ovos e perseguir viajantes, e Macunaíma, na definição do seu autor Mário de Andrade, "o herói sem nenhum caráter".

Perfil de personagem

> *"Que os personagens de uma narrativa sejam tão claramente definidos que o leitor seja capaz de antecipar o que cada um fará diante de uma emergência."*
>
> Mark Twain

No filme *Melhor impossível* (1997), a recepcionista da editora pergunta ao escritor Melvin Udall (Jack Nicholson): "Como o senhor escreve tão bem as mulheres?" E Udall, à sua maneira, dá uma pequena aula de perfil de personagem: "Eu penso num homem e retiro a razão e a responsabilidade."

Perfil é o conjunto dos traços característicos de um personagem.

Por exemplo: Faustino — homem honrado, rígido, desprovido de humor, obcecado por segurança e pela opinião dos outros, loquaz, determinado e bem vestido. Ficou rico graças à sua avareza e ao seu trabalho como contador, numa cidade grande. É marido de Vanda e pai de Marina e de Telêmaco. Zeloso com a família (depois de enriquecido, ele volta para ela), com fé em Deus (reza e suspira rogos a Ele), Faustino, hoje, tem uns 40 anos de idade.

Apesar de "perfil" ser sinônimo de "silhueta", "contorno" — portanto, algo externo —, e "caráter" ser sinônimo de "temperamento", "qualidade inerente a alguém" — portanto, algo interno —, "perfil" me parece a melhor tradução para o que Aristóteles chamou de "ca-

ráter" — que ele define, no Capítulo VI da sua *Poética*, como "aquilo a partir do que imputamos certos atributos aos personagens". No seu sentido mais estrito, um perfil de personagem é composto por traços de caráter que se traduzem em adjetivos atributivos: íntegro, inofensivo, destemido, impulsivo, avarento, ambicioso, bom, mau etc.

O perfil de um personagem dita os pontos de foco que ele percebe, bem como a forma como ele percebe e reage ao que percebe. Um personagem engajado percebe uma injustiça e se revolta, um personagem covarde percebe a mesma injustiça e se acovarda, um personagem desprovido do conceito de justiça sequer percebe a injustiça. Nesse sentido, perfil está atrelado a postura, de que falei no capítulo "Narrador, ponto de vista e ponto de foco".

A seguir, listo alguns itens para a descrição detalhada de perfil de personagem:

- seu nome e/ou apelido;
- sexo, idade, naturalidade;
- rosto, olhos e olhar, boca, voz, timbre, altura;
- seu corpo, cor e "cor" do personagem;
- movimentos, ritmo e expressividade do corpo, gestos freqüentes ou característicos, posição quando em repouso;
- roupas, maneira de vestir;
- emoções, obsessões, manias, tiques, cacoetes — quais? com que intensidade?;
- vida sexual — qual? com que intensidade?;
- estrato social e cultural;
- lugar onde mora;
- postura predominante;
- seus principais pontos de foco;
- universo ao qual se reporta ao fazer uma comparação;
- relações com pessoas — com quem? como?;
- relações com objetos — com quais?, como?;
- relações com trabalho — com qual? como?;
- qual o seu papel social?;
- linguagem, idioleto — vocabulário, sintaxe e pronúncia das palavras —, expressividade verbal, expressões freqüentes ou características;

- ele age ou se deixa levar?;
- sua motivação principal;
- seu objetivo principal;
- adjetivos que dá a si mesmo;
- adjetivos que os outros personagens dão a ele;
- adjetivos que o narrador dá a ele;
- seu traço principal.

A seleção do principal traço de perfil de um personagem segue a mesma demanda da seleção de personagem principal: estabelecer uma referência a partir da qual um perfil será narrado e, mais tarde, recebido pelo espectador — e, assim, dar unidade e facilitar narrativa e recepção.

Como vimos na seção "Personagem", a quantidade de traços de perfil define se o personagem é "redondo" ou um tipo, um personagem "raso".

Descrição de fatias da vida do personagem cabe à sinopse propriamente dita, não num perfil. Descrição de perfis dos personagens costumam vir na parte final da sinopse e se destina apenas a você e às pessoas que trabalham com você.

Truísmo às vezes esquecido, espectador não tem acesso a sinopse nem a roteiro. Se, para você, o personagem primeiro se revela num perfil e depois, na ação e nas falas, para o espectador, a seqüência é inversa: primeiro ele vê o personagem agindo e falando, e depois os traços de perfil se revelam. Uma vez revelados, os traços de perfil devem ser tomados como atributos do personagem e só podem ser mudados se o personagem passar por processo de mudança — processo esse que deverá ser mostrado para o espectador.

Para revelar os traços de perfil necessários à narrativa, você deve imaginar situações que lhes motivem a revelação e inserir o personagem nelas: se o traço a ser revelado é a ganância do personagem, ele deve ser colocado numa situação que motive ganância.

No começo de *O poderoso chefão I*, ao ver a filha de seu patrão colocar na bolsa os maços de dinheiro que recebe de presente pelo

casamento, Paulie, o motorista da família Corleone, fala para si: "Ah, se fosse o casamento de outra pessoa..."

A situação motivou uma fala que revelou um traço do perfil de Paulie: ele é ganancioso. O foco do narrador recaiu sobre esse traço porque ele vai gerar uma ação necessária à narrativa. Aqui, por ganância, Paulie contempla a idéia de trair o patrão. Mais tarde, pela mesma ganância, ele vai facilitar um atentado contra Don Corleone, ele vai trair o patrão.

Se você prioriza situação e motivação acima de problema e objetivo, distribua os personagens segundo os seus perfis — que suas ações gerarão problema e objetivo. Atletas preguiçosos, detetives cegos e freiras lindas trazem conflito dentro de si. Personagens assim suscitam narrativas calcadas em dilema, em motivações conflitantes, e nas situações dramáticas que vêm daí. Imagine, por exemplo, as situações entre a freira linda e sua irmã feia e promíscua, ou entre o atleta preguiçoso e seu pai gigolô de filhos.

Desde a Grécia Antiga, a distribuição de funções numa narrativa afeta perfil de personagem. Tomemos Creonte, o irmão de Jocasta, na Trilogia Tebana, de Sófocles. Em *Édipo rei*, Creonte é um nobre caridoso e sem ambição, em *Édipo em Colona*, ele é um rei ambicioso e sonso, e em *Antígona*, um tirano obcecado.

Funções a pautarem existência e distribuição de personagens é o próximo assunto.

Mapa e núcleo de personagens

O segmento de cena a seguir foi colhido da peça *O balcão*, de Jean Genet.

JUIZ: Você é bem jovem. É menor?
LADRA: Não, senhor.
JUIZ: Trate-me de Senhor Juiz. Desde quando está aqui?
CARRASCO: Desde ontem, Senhor Juiz.

JUIZ: Deixe que ela fale. Gosto dessa voz sem consistência, dessa voz dispersa. Ouça, menina, é preciso que você seja uma ladra modelo se quiser que eu seja um juiz modelo. Falsa ladra, eu me torno falso juiz. Está claro?

LADRA: Está, Senhor Juiz.

JUIZ: Bem... Até agora correu tudo bem... Meu carrasco espancou você, pois ele também tem sua função. Estamos ligados: você, ele e eu. Por exemplo, se ele não espancasse você, como é que eu poderia impedi-lo de espancar? Portanto, ele deve bater para que eu intervenha e prove a minha autoridade. E você deve negar, para que ele bata. ...

CARRASCO: Bato nela, Senhor Juiz, bato?

JUIZ: Ha! Ha! Seu prazer depende de mim! Gosta de bater, não é? Estou satisfeito, Carrasco! Monumental amontoado de carne que uma simples palavra minha faz mover-se. Espelho que me glorifica, imagem que posso tocar, eu te amo. Sem você, eu não seria nada. Sem você também não, menina. Ah, que belo trio formamos! Mas você, menina, você tem um privilégio em relação a ele. Aliás, em relação a mim também: o da anterioridade. O meu ser juiz vem do seu ser ladra. Bastaria que você se negasse — mas não se atreva! —, que você se negasse a ser quem é, para que eu deixe de existir, desapareça — fu! — evaporado, volatilizado, negado também. Donde, o Bem proveniente do... Você, você não vai se negar, não é? Você não vai se negar a ser ladra! Seria errado, seria criminoso! Você me impediria de existir! (implora) Diga, meu bem, repita, meu amor: "Eu não vou me negar a ser ladra!"

À semelhança da existência e da distribuição de papéis sociais, numa narrativa, a existência e distribuição de personagens também são pautadas segundo a função de cada um.

Existência e distribuição de personagem vêm de duas necessidades: dar corpo a traços de perfil e ações — e, com isso, criar um universo e gerar um fio de estória — e estabelecer relações.

Relações entre personagens se estabelecem segundo os seus perfis — se complementares ou contrastantes — e as ações que geram — se afins ou conflitantes. Num contexto dramático, as relações se estabe-

lecem principalmente segundo as ações dos personagens; num contexto épico ou lírico, principalmente segundo os perfis de cada um. Além disso, os personagens são distribuídos a reboque da hierarquia dos elementos de estória definida pelo narrador — ação principal, trama principal, tema principal etc.

Mapa de personagens é a representação gráfica das relações entre os personagens de uma narrativa.

Permita-me retomar a estória do Faustino.

Faustino é rico, avarento, honrado, religioso e pecador. Essas são definições absolutas e virtuais: o personagem é assim, mesmo imóvel e mudo, na solidão do seu quarto escuro. Traços de perfil só deixam de ser virtuais através de fala ou de ação do personagem. Por exemplo, a avareza do Faustino só será revelada quando ele próprio ou outro personagem disser que ele é avarento, ou quando ele agir como tal.

Num segundo momento, um perfil ganha realce ou se atenua segundo o mapa de relações no qual o personagem está distribuído: a avareza ganha realce se Faustino estiver do lado de personagem generoso, avesso seu, ou se atenua, com Faustino em meio a avarentos como ele.

No centro do mapa, vão os personagens... centrais. A partir deles, você distribui os demais personagens — por complementação ou contraste, afinidade ou oposição. Para exemplo, tomemos a volta de Faustino à sua casa. Depois de 15 anos e sob o olhar de Deus, Faustino volta para casa, encontra a mulher Vanda, os dois filhos Marina e Telêmaco e, para sua surpresa e desgosto, Tiziu e os dois filhos de Tiziu e Vanda, Arlete e Bacurau.

Detalhemos essa situação inicial.

Faustino e Tiziu são antagonistas: eles competem pelo amor de Vanda e pelo lugar de pai, naquela família.

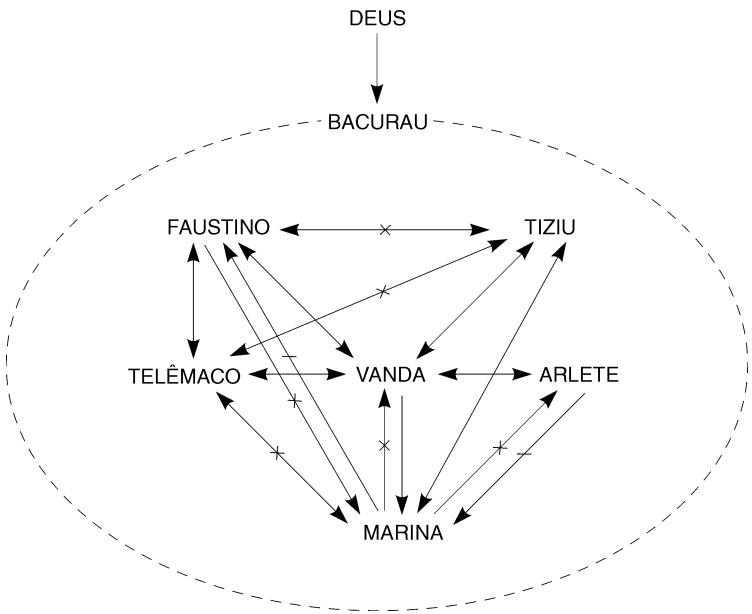
Vanda é pólo e árbitro do antagonismo dos dois: cabe a ela escolher com qual dos dois vai ficar. Enquanto o arbítrio não ocorre, Vanda ama os dois homens igual.

Marina, a filha mais velha, antagoniza a mãe e despreza Faustino. Desde a puberdade, ela tenta seduzir Tiziu, o pai adotivo, e agora se alia a ele — no que é reciprocada. Com tudo isso, Vanda ama e tenta entender Marina, mas Faustino a antagoniza.

Telêmaco antagoniza a irmã Marina e ama a mãe. Após breve dilema, ele se alia a Faustino e antagoniza Tiziu — e, em ambos os casos, é reciprocado.

Arlete, com nove anos e precoce senso de equilíbrio e justiça, é orelha e conselheira da mãe, e ignora o ódio que Marina lhe dedica. Bacurau, na candura de seus sete anos, flana em torno desses amores e desamores: ele é coro (veículo das interpretações e instigações de Deus) e alívio cômico do elenco.

Portanto, o mapa de personagens dessa situação é:



No qual:
Amor, aliança: ——————
Antagonismo, ódio: ——×——
Indiferença, desprezo: ——/——

Além de descrever relações, um mapa evidencia a redundância ou a falta de personagens.

Não são poucos os roteiristas que afixam o mapa de personagens junto à mesa de trabalho: um mapa responde rapidamente a dúvidas sobre relações e hierarquia entre personagens. Como quase tudo no roteiro, no mapa também vale a regra do "menos é mais": menos personagens é mais condensação e foco. Como em quase todos os roteiros, se for possível cortar personagem, corte.

Núcleo é o conjunto de personagens com um traço ou uma circunstância comum.

A palavra "empatia" significa "nos sentirmos dentro de outra pessoa". Ao nos fazer sentir dentro de um personagem, a empatia suspende a nossa descrença sobre ele: como descrer, se somos nós que estamos ali?

Filmes e novelas de tv costumam estabelecer conexões por empatia e identificação com os espectadores. Mas como, mais do que filme, novela fala a espectadores muito díspares, roteirista de novela tem de criar diferentes núcleos de personagens pelos quais os diferentes espectadores possam sentir empatia ou identificação.

São núcleos de jovens, velhos, ricos, poderosos, filhos dos ricos e poderosos, empregados dos ricos e poderosos, solteironas, desafortunados, médicos, galhofeiros, carolas, ociosos, marginais, bandidos e outros. Desses núcleos, a tv costuma conceder foco privilegiado ao núcleo dos ricos, famosos e poderosos. Núcleos assim são chamados de "realizadores de desejos": quem vive na pobreza, no anonimato e na submissão quer sair de lá, quem não vive não quer ir para lá. Por essa razão, novela dedica pouco espaço a personagens pobres — apenas o necessário para que se estabeleça empatia com os espectadores pobres.

A maioria das *soap operas* norte-americanas narra a vida de dois ou três núcleos familiares, sendo pelo menos um deles com três gerações, de modo que o espectador de qualquer faixa etária tenha por quem sentir empatia ou identificação.

As circunstâncias vividas pelos personagens também ditam núcleos. Assim, temos o núcleo do escritório, o da pensão, o da praia, o da cozinha do patrão etc.

Em geral, cada núcleo gera ao menos uma trama, do que resulta a narrativa ser uma composição de, no mínimo, tantas tramas quantos forem os seus núcleos.

Roteiristas de novela têm o conceito de núcleo muito claro diante de si. Muitos deles costumam trabalhar com cinco ou seis núcleos que funcionam como geradores de cinco ou seis tramas, distribuídas segundo as respectivas posições na hierarquia da narrativa.

Nome de personagem

> "*Teve um nome, um cara que apareceu em três ou quatro filmes meus. Era um nome que eu gostava: Sheldrake. Tem uma ressonância aí. Tem um perfil. Não é que nem Mr. Jones, nem Mr. Weber, nem coisa do tipo.*"
>
> Billy Wilder

Um dos conceitos fundamentais da lingüística moderna é o da arbitrariedade do signo lingüístico. Seu fundador, Ferdinand de Saussure, chegou a chamar esse conceito de "primeiro princípio". Disse ele: "A idéia de *mar* não possui nenhuma relação interior com a seqüência de sons *m-a-r* que lhe serve de forma significante e poderia ser representada igualmente bem por outra seqüência. ... O significante é imotivado, isto é, arbitrário em relação ao significado, com o qual não mantém nenhum laço natural na realidade." Ou, como observou William Shakespeare, mais de três séculos antes de Saussure: "Uma rosa, sob qualquer outro nome, teria o mesmo e doce perfume." Nomes próprios mantêm outro tipo de relação com o que nomeiam.

Minha mulher estava grávida de uma menina, escolhemos o nome Clara e uma amiga ponderou: "E se ela nascer bruna?"

Realmente, antecipar nome de filhos pode resultar em Claras brunas, Auroras lúgubres, Dulces amargas, Veras mentirosas ou Augustos reles. Já com nomes de personagens, não há por que haver equívoco. Seus nomes podem ser dados depois do "nascimento" do personagem, depois da definição do seu perfil, da sua história de vida, da sua morte, até. Mais ainda, não há por que não aproveitar o nome como veículo de informação sobre o personagem ou sobre a estória à qual pertença.

Nomes próprios de pessoas são, em geral, motivados pelo gosto, aspiração ou imaginário dos pais. Sobrenomes são imposições hereditárias e, portanto, arbitrários: não inferimos que seja necessariamente franca uma pessoa de sobrenome Franco. E entendemos por que uma pessoa de nome Jean René Pierre Goetgleluck Le Rouge Tillard des Acres de Presfontaines queira ser chamado simplesmente de Jean Mitry. No entanto, no caso de personagem, procuramos motivação e significado, tanto no seu nome quanto no seu sobrenome: nomes e sobrenomes de personagens informam o espectador sobre o seu perfil.

Madame Laport nomeia personagem muito diferente da Shirley, que é muito diferente do Doutor Antonini, que é muito diferente do Laranjinha, que é colega de rua do Buscapé, que vê a Idalina de longe, e por aí vamos nós. O reverso disso é você afrontar personagem com um nome que não lhe caiba. No Brasil, Shirley não é nome de mulher de classe dominante, Titá não é nome de mulher de classe desfavorecida, Albuquerque não é nome de surfista, Severino não é nissei, nem Nilzete, filha da Titá. Cada estrato social de cada região do país terá o seu elenco de nomes mais ou menos característicos.

Nomes de personagens também podem representar ou satirizar traços de perfil — como Linda, Amaro, Valente, Tristão, Broxado. Em *Chinatown*, o dono das águas da cidade de Los Angeles se chama Noah ("Noé") Cross. No teatro medieval e no Renascimento, essa questão é levada a extremos, quando o personagem é nomeado a partir do conceito ou entidade que representa: A Formosura, O Poder, A Luz, A Sombra, O Mundo, O Homem, O Arbítrio — como ocorre, até hoje,

na ficção para crianças: A Bruxa Má, a Bruxa Boa, Cascão, o Menino Maluquinho.

Além de nomear, nomes próprios servem para chamar um indivíduo.

Portanto, além de atentar para o que ele significa ou representa, você deve atentar para a sonoridade do nome. Por exemplo, ao serem proferidas, as consoantes oclusivas rompem uma oclusão e nomes começados por uma delas — como Dirceu, Clara ou Bond — provocam um impacto sonoro maior do que nomes iniciados por consoantes proferidas através de fricção — como Vivi, Sônia ou James.

E lembremos de Mirna, o nome de uma personagem da novela *Almas gêmeas*, de Walcyr Carrasco. "Mirna" ressaltava a caipirice da personagem que nomeava, sempre que era emitido com ênfase no fonema vibrante /r/. Mirna foi nome bom de chamar e de nomear.

Cuide também para que um nome não soe como o de outro personagem da sua estória. Carlos e Cláudio, Idalina e Isoldina, Mutuca e Muvuca são fontes de confusão para a produção e para o espectador.

Sugestões de nomes, você as encontra nas listas telefônicas, nos livros de nomes de bebê e em sites na internet como www.babynames.com.

AÇÃO

Há algum tempo venho afinando certa mania. Nos começos chutava tudo o que achava. A vontade era chutar. Um pedaço de papel, uma ponta de cigarro, outro pedaço de papel. Qualquer mancha na calçada me fazia vir trabalhando o arremesso com os pés. Depois não eram mais papéis, rolhas, caixas de fósforos. Não sei quando começou em mim o gosto sutil. Somente sei que começou. E vou tratando de trabalhá-lo, valorizando a simplicidade dos movimentos, beleza que procuro tirar dos pormenores mais corriqueiros da minha arte se afinando.

> Chutar tampinhas que encontro no caminho. É só ver tampinha. Posso diferenciar ao longe que tampinha é aquela ou aquela outra. Qual a marca e qual a força que devo empregar no chute. Dou uma gingada e quase já controlei tudo. Vou me chegando, a vontade crescendo, os pés crescendo para a tampinha, não quero chute vagabundo. Errei muitos, ainda erro. É plenamente aceitável a idéia de que para acertar, necessário pequenas erradas. Mas é muito desagradável o entusiasmo desaparecer antes do chute. Sem graça.
>
> Meu irmão, tipo sério, responsabilidades. Ele, a camisa; eu, o avesso. Meio burguês, metido a sensato. Noivo...
>
> — Você é um largado. Onde se viu essa, agora!
>
> É que eu, às vezes, interrompo conversas na calçada para os meus chutes.

Ação é a atividade ou fala gerada por elemento de estória.

(Fala é ação que, de tão importante, merece seção exclusiva, um pouco mais adiante.)

Pode ser uma curta interjeição, um longo arrazoado, uma dura altercação, um tique involuntário, um beijo ansiado, um soco bem dado, a queda de uma folha, o ventar de um vento, um chute, um "arremesso com os pés" — como define o personagem-narrador do conto "Afinação da arte de chutar tampinhas", de João Antônio, de onde tirei o segmento acima — ou o que seja.

Chuta-se motivado por raiva, prazer, felicidade ou birra. Chutam-se tampinhas com o objetivo de se afinar na arte de chutar tampinhas. Arte pela arte. Essa ação de chutar tampinhas é motivada, digamos, por uma urgência chutadora do personagem, e informa um traço do seu perfil — digamos, um cara lúdico. Mas essa sua ação não objetiva motivar reação de ninguém, essa ação não é dramática.

Sim, o chutador de tampinhas tem um irmão o avesso dele, um "tipo sério", "sensato", com responsabilidades e até uma noiva. O irmão é pessoa que definitivamente não chuta tampinhas e chama de "largado" quem o faz. Com isso, percebemos que a ação de chutar tampinhas motiva a reação de alguém: o irmão do narrador se en-

crespa, critica. Mas, não, essa ação não é dramática. O chutador de tampinhas fala que interrompe conversas na calçada para dar os seus chutes, mas não fala do objetivo de, com isso, motivar reação do irmão ou de quem quer que seja. O chutador tem por ponto de foco a sua própria urgência e as tampinhas, não o irmão ou quem quer que seja. É sem querer que o chutador motiva a reação do irmão.

Nesse sentido, os chutes do chutador são equivalentes a uma chuva que se forme no horizonte: as pessoas podem reagir a ela — sair correndo, se abrigar etc. —, mas chuva alguma visa motivar coisa nenhuma. (A não ser aquelas geradas pela ira de Deus. Mas, nesse caso, estaríamos falando de personagem — Deus —, de motivação — a ira —, e do objetivo de motivar reação — botar as pessoas para correr ou o que seja.)

Imaginemos, então, que o chutador chute tampinhas com o objetivo de mostrar ao irmão que o verdadeiro prazer da vida reside nas ações gratuitas, que o irmão está preso à camisa-de-força das suas responsabilidades, que ele deve mudar de vida, largar a noiva e chutar tampinhas, responsabilidades e convenções, e — gol! — a ação de chutar tampinhas ganhou o objetivo de motivar reação do irmão, tornou-se exemplo de ação dramática.

Ação dramática é aquela cujo objetivo principal é motivar reação de outro personagem.

Mas uma ação não ganha existência simplesmente por possuir motivação e objetivo. Ela tem de ter forma, materialidade — chutar tampinhas ou o que seja. Sem materialidade, uma ação é tão-somente uma possibilidade, uma virtualidade — motivação esconsa, desejo latente, objetivo oculto. Imaginemos um outro percurso para chegar à ação do personagem chutador do conto do João Antônio.

Motivada por encrencas ancestrais com o irmão, lateja dentro do chutador uma ação que quer vingança, que objetiva trazer incômodo ao outro, chamar o outro de bobo, de títere das convenções sociais. Para acirrar o drama, você substitui "quer" por "precisa" e acrescenta advérbios: "precisa imediatamente", "precisa obsessivamente" etc.

Dentro do personagem, a ação segue sendo uma virtualidade sem forma que a lance no mundo. Os olhos do personagem chispam rancor, desprezo e vingança, suas mãos se retorcem, seus batimentos cardíacos se aceleram, sua gastrite se agrava mas, no mundo, nada é lançado. Com isso, você se vê diante da tarefa de imaginar uma atividade ou fala que dê forma à motivação e ao objetivo do personagem se vingar do irmão.

A coincidir com o João Antônio, você coloca o seu personagem a chutar tampinhas ao lado do irmão que não suporta pessoas que chutam tampinhas. Nesse pequeno jogo dramático, os dois personagens são revelados — ou, mais exatamente, alguns traços dos seus perfis: o "largado" e o seu orgulho em ser largado, e o "responsável" e o seu orgulho em ser responsável.

O irmão do chutador reage e, assim, dá materialidade ao jogo das ações do gênero dramático: a projeção de uma virtualidade, na forma de uma fala ou, nesse caso, de uma atividade — chutar tampinhas —, motiva reação de outro personagem, nesse caso, numa fala de reprimenda — "Você é um largado. Onde se viu essa, agora!" — que, por sua vez, motiva outra reação do personagem chutador, e assim sucessivamente, até o fim do jogo.

Ao imaginar um jogo de ações, você decupa, de forma consciente ou não, as suas etapas: a motivação da ação, o seu objetivo, a projeção da ação — na forma de fala ou atividade —, a sua recepção por outro personagem, a assimilação dessa ação, a motivação da reação, o seu objetivo, a projeção dessa reação — na forma de atividade ou fala —, e assim sucessivamente, até o fim do jogo. Para encenarem o seu roteiro, os atores vão trabalhar, também de forma consciente ou não, cada uma dessas etapas. (Na próxima seção, trato com mais detalhe de motivação e objetivo.)

Por objetivar motivar uma reação, uma resposta, toda pergunta dirigida a outro personagem é dramática: imagine a reação que uma pergunta deixada sem resposta pode gerar...

Além de dramática, uma ação pode ter função lírica ou épica.

O segmento de cena que se segue está no filme, mas não no roteiro de *Cidadão Kane*. Kane e seu grande amigo Jedediah Leland vão, pela primeira vez, à redação do *Inquirer*, para tomar posse do jornal.

KANE
(Com uma mesura)
Jedediah...

LELAND
(Afetando cerimônia)
Após o senhor, Mr. Kane.

Os dois, felizes, entram no salão, onde nove jornalistas trabalham. Kane, um passo à frente de Jedediah, passa pela direita de uma coluna. Jedediah vai passar pela esquerda da coluna, se detém, volta e passa pela direita, seguindo os passos de Kane. Com essa ação, Jedediah informa não querer que nada se coloque entre eles, que eles são amigos, que onde Kane for ele vai atrás. Essa ação de Jedediah é eminentemente informativa, épica.

Tomemos da Cena 113 — Int. Quarto de Susan — Xanadu — 1932, quase no fim do filme, um exemplo de ação eminentemente expressiva, lírica.

Kane acaba de ser abandonado pela mulher, Susan Alexander, e, sem ter nada em mente a não ser extravasar sua emoção, ele — lemos na rubrica de situação —, "numa ira verdadeiramente terrível e absolutamente silenciosa, literalmente destrói o quarto". No corredor, Raymond, a sra. Tinsdall e os demais empregados se perfilam, mudos e perplexos. Para Kane, a presença de outro personagem era não apenas dispensável, como inconveniente.

Retomando o exemplo com que abri esta seção, também é lírica a ação de chutar tampinhas motivada tão-somente por urgência chutadora do personagem.

Da mesma forma que as falas, as ações podem possuir significado conotativo ou subtexto.

O filme é *O poderoso chefão II* (1974). No velório da mãe, Michael Corleone está rompido com o irmão Fredo e, por isso, há uma expectativa sobre como será o encontro dos dois. Michael entra na sala, vai até Fredo e o abraça. Os demais personagens e os espectadores entendem que, naquele momento, Michael se reconciliava com o irmão. Ainda abraçado ao irmão, Michael lança um olhar para Al Neri, um de seus capangas, e os espectadores — mas não os demais personagens — percebem que aquele não era um abraço de reconciliação, mas de despedida: Fredo ia ser assassinado. O texto da ação de Michael foi o abraço. Seu primeiro — e falso — subtexto foi "a reconciliação". O verdadeiro subtexto do abraço era "despedir-se e dissimular a despedida".

Subtextos como esse são mais encontradiços em narrativa dramática, uma vez que, com freqüência, é inconfessável o objetivo do que o personagem faz ou diz. A percepção e interpretação de subtextos com motivação mas sem objetivo — como, por exemplo, os subtextos dos atos falhos — são tarefa de espectador ou de personagem cerebral.

Subtexto enriquece, aprofunda, dificulta ou rompe a conexão entre estória e espectador.

Ao perceber o que o personagem quis dizer ou fazer, mesmo quando ele não o diz nem faz, o espectador se envolve mais profundamente nas ações que movimentam a estória. Se não for percebido ou for interpretado errado pelo espectador, o subtexto dificulta ou rompe essa conexão.

No filme *As horas* (2002), Clarissa Vaughan interpreta para a filha Julia — e para o espectador — o subtexto de um olhar que recebera de seu amigo Richard, na manhã daquele dia: "Foi para dizer: sua vida é fútil, você é fútil, atulhada de coisinhas do dia-a-dia, de horários e festas e detalhes. Foi isso o que ele quis dizer, é isso o que ele diz."

Ação pode ser imaginada como partindo da motivação de um personagem ou de um mundo preexistente — um Olimpo, Céu, Deus, Sobrenatural ou Matriz do Inconsciente.

Em torno de 350 a.C., Aristóteles escreveu, no Capítulo VI da sua *Poética*, que "os personagens não agem para representar o seu caráter, mas adquirem esse caráter em razão da sua ação". Essa visão, digamos, existencialista, afirma que um personagem só define o seu perfil ("caráter") depois de existir, ou seja, depois de executar suas ações. Essa visão é atinente a personagens cujas ações são motivadas fora deles, num mundo preexistente.

Na Grécia Antiga, o conceito de ação era o de um vetor de força que partia do Olimpo ou, mais exatamente, da vontade dos deuses de lá. De fato, ao vermos o *theatron* da Grécia Antiga, podemos imaginar que ali está uma enorme antena parabólica a captar ações emitidas pelos deuses do Olimpo. Assim é que, por exemplo, em 428 a.C., a peça *Hipólito*, de Eurípides, narrou o jogo das ações de Ártemis e Afrodite, pela posse do personagem-título.

Em 1603, a peça *Hamlet*, de Shakespeare, fazia a ação partir não dos píncaros do Olimpo, mas do topo de uma muralha do castelo de Elsinore. Nela, pouco depois da meia-noite, o espírito do pai de Hamlet surge das brumas, em roupa de guerra — "O espírito do meu pai em armas! Nem tudo está bem." —, para dar partida à ação de vingança contra "a serpente que tirou a vida de seu pai e que agora usa a coroa".

Na segunda metade do século 19, o Realismo-Naturalismo inverteu o conceito de Aristóteles e passou a ver o ponto de partida da ação na motivação do personagem. Desde então, a maioria das estórias tem-se pautado por um conceito, digamos, essencialista, segundo o qual o personagem é dotado de um perfil virtual, uma essência que ganhará existência se e quando motivada por situação propícia. *Chinatown* nos dá um exemplo disso.

O personagem principal do filme, o detetive Jake Gittes, é contratado por uma mulher para fotografar um suposto adultério de seu marido. Ele vai à rua, fotografa o marido com uma garota, entrega as fotos, recebe o pagamento e o caso está aparentemente encerrado. A ação de Gittes partiu da sua motivação de exercer um trabalho.

Mas Gittes foi logrado. A mulher fingira ser a esposa do homem fotografado. Ao saber disso, Gittes passa a agir impulsionado por ou-

tras motivações suas: paixão pela verdade, sentido de honra, impetuosidade e vaidade.

Dos píncaros do Olimpo, passando pelas brumas do sobrenatural, hoje entendemos que, no mais das vezes, o ponto de partida de uma ação está na motivação do personagem: "eu quero, eu ajo". Agindo, o personagem traça o seu fio de estória, a sua trilha que, somada às trilhas dos personagens ligados à ação dele, formam uma trama — mas isso você viu na seção sobre fios de estória, tramas e trilhas.

Motivação e objetivo

> *"Quando a linha de interpretação surge, é porque o ator percebeu para onde vai e por que vai."*
>
> Constantin Stanislavsky

Raul está deitado no sofá da sala. Não há mais ninguém em casa, nem trabalho a fazer, nada. Suas contas estão pagas, o telefone não toca, ele não sente dor, nem calor, nem frio, nem sede, nem fome. Raul está posto em sossego e, assim, goza o simples prazer de existir.

O narrador entra na sala, para cumprir a função de bisbilhotar o Raul, descobrir o que o Raul sente e faz, para, em seguida, narrar o que bisbilhotou. Você detalhou algumas perguntas para o narrador responder: Para onde vai o Raul? Por que ele vai? E o que ele faz, ao ir? Mas, para desassossego do narrador e seu, Raul segue quieto, plácido, saciado, sossegado.

Você e o narrador sabem que, assim, só é possível narrar som e imagem do que está ali: a sala, os móveis da sala, o estilo de tudo aquilo, o som do Glenn Gould que toca, baixinho, as *Variações Goldberg*, do Bach, a luz que entra e ilumina Raul no sofá, a roupa do Raul, os pés sem sapatos, o cinto solto, os três botões da camisa abertos, a boca e os olhos que parecem sorrir.

Os odores naquela sala não poderão ser relatados (o narrador não está a serviço do épico), a subjetividade do Raul não poderá ser exibida (o narrador não está a serviço do lírico), as conotações sociais

e emocionais da sala e da roupa do Raul não poderão ser comentadas (não há outro personagem ali — não há possibilidade de fala —, e um narrador tão intrinsecamente dramático como o seu não vai usar voz over). Mostrados os sons e as imagens dali, não há mais o que fazer, e o seu narrador teme perder a função, o emprego, a existência.

Até que, para a felicidade de vocês dois, Raul sente uma cosquinha no estômago. Ele tenta ignorar, vira de lado, ignora por um tempo, mas a cosquinha se transforma em desassossego. Raul sente fome. Ele se levanta e vai até a cozinha.

Raul abre a geladeira, retira os ingredientes, senta na mesa da copa, abre uma cerveja *bock*, prepara um sanduíche de salmão defumado com mostarda inglesa e faz um complicado arranjo que inclui sorvete de pistache com *hot fudge* e castanhas-do-Pará — que vai derretendo, enquanto ele come o sanduíche e toma a cerveja. Assim, através do narrador, você percebe o desassossego que provocou a ação do Raul, a maneira como ele recuperou o sossego, suas preferências alimentares, a velocidade e o desenho dos seus gestos etc.

Mas, para desalento do seu narrador e seu, terminado o sorvete e saciada a fome, Raul volta ao sofá e ao sossego de antes — agora, sem o som do piano do Glenn Gould.

Um desassossego, a fome, foi a motivação que fez Raul agir rumo a um objetivo, a comida — e nós podemos ir às definições.

Motivação é o que motiva e impulsiona uma ação.

Objetivo é o que uma ação objetiva.

Uma ação, portanto, é constituída de três elementos: uma motivação que a motive e impulsione (nesse exemplo, a fome), uma fala ou atividade (nesse exemplo, ir buscar comida) e um objetivo que lhe dê rumo e destino (nesse exemplo, a comida). Quando o objetivo é alcançado, a motivação deixa de existir, a ação cessa. Noutras palavras, motivação e objetivo são os extremos do vetor de uma ação: a motivação é o começo e o objetivo, o fim. Nesse sentido, motivação

se confunde com desassossego, problema, e objetivo se confunde com recuperação do sossego, solução do problema.

Personagem sossegado pode ser espirituoso ou sábio ou generoso ou complacente com as mazelas da raça humana mas, da ausência de motivação dele, além dos ditos espirituosos ou sábios ou generosos ou complacentes, nenhuma ação será gerada. Muitas vezes, o roteirista se fascina por esse personagem, os espectadores da novela pedem maior presença dele e o personagem recebe, *deus ex machina*, um desassossego e a ação motivada daí.

Uma ação de personagem assim pode até ter objetivo — extrínseco: agradar o espectador —, mas não tem motivação intrínseca que a impulsione. Artificial, essa ação gera cenas artificiais. Com Stanislavsky, lembro que, "em cena, não pode haver nenhuma ação cujo objetivo seja o de despertar uma emoção por si mesma. Desprezar essa regra resulta na mais repugnante artificialidade. ... Todas as emoções provêm de alguma coisa que aconteceu antes." Por outro lado, realce excessivo das motivações rouba ação da sua estória e a torna uma investigação psicológica.

Já na *Medéia* de Eurípides (431 a.C.), encontramos um exemplo de motivação. No Prólogo, a Aia sai da casa da patroa Medéia e lamenta o que está ocorrendo. Acompanhado dos dois filhos de Medéia, o Tutor entra em cena e pergunta *por que* a Aia saíra da casa. A Aia responde que fora motivada pela necessidade de narrar a céus e terra a dor de Medéia. Desde o realismo que Eurípides esboçou, motivação é um elemento pertinente a personagens de narrativas ditas realistas.

Narrativas geradas dentro de um universo arquetípico não possuem personagens com esse tipo de motivação. Como vimos na seção anterior, as ações de personagens assim são motivadas por forças que se situam nos universos que os regem — no Olimpo, ou Céu, ou Deus, ou Sobrenatural ou Matriz do Inconsciente —, portanto, fora dos personagens, preexistentes a eles.

Nas narrativas com personagens-tipos, a motivação pode estar reduzida a um traço de perfil: o herói pratica bondades porque é bom, o vilão, maldades porque é mau, o avarento, avarezas porque é avaro.

Um objetivo só é dramático se visa motivar reação de outro personagem.

Como vimos na seção anterior, o objetivo da ação de chutar tampinhas só será dramático se visar motivar reação do irmão do chutador. Se, ao chutar tampinhas, o chutador não tem o irmão como ponto de foco, chutar tampinhas não possui objetivo dramático.

Como vimos na seção "Ação", um objetivo pode pautar o subtexto do que o personagem fala ou faz.

Como veremos na seção "Objeto", troféu é um objeto que contém o objetivo de motivar a sua conquista.

Ao escrever, você lida com motivações e objetivos dos personagens, e com motivações e objetivos da narrativa.

Existe motivação dos personagens no porquê, na causa de eles fazerem o que fazem, e existe motivação da narrativa no porquê, na razão de ela narrar o que narra.

Existe objetivo dos personagens no para quê, na finalidade de eles fazerem o que fazem, e existe objetivo da narrativa no para quê, na finalidade de ela narrar o que narra.

Jogo de ações, conflito, dilema

Na seção anterior, a ação do Raul gerou o relato de uma plácida jornada até a cozinha, sem jogos de ações entre personagens — mesmo porque havia apenas um personagem ali. Na storyline "Romeu ama Julieta que ama Romeu e eles vão e se casam e vivem felizes para sempre", temos o relato da plácida vida de um casal, sem jogos de ações entre personagens. Já em "Romeu ama Julieta que ama Romeu, mas o amor deles é proibido, porque as respectivas famílias se odeiam", foi-se embora a placidez, anunciou-se um jogo de ações.

Se ação dramática é aquela que possui o objetivo de motivar reação de outro personagem, a troca dessas ações resulta num jogo entre os personagens envolvidos.

Jogo de ações é a troca de ações entre personagens, com o objetivo de motivar a reação uns dos outros. Jogo de ações é a troca de ações dramáticas.

No exemplo anterior, haverá jogo de ações entre os personagens Romeu e Julieta, que querem se casar, e os que querem impedir o casamento.

Jogos de ações se dão, por exemplo, através de conflito, chantagem, pressão, logro, suborno, pacto, argumentação, esclarecimento, sedução e dilema.

Minha filha de quatro anos nos dá um exemplo de jogo de ações através de logro. Ela tinha por objetivo usar a camisa, bela e limpa, que o irmão de três anos usava. O irmão se negou a ceder, ela disse que a camisa estava suja, o irmão acreditou, tirou a camisa e minha filha a vestiu.

A novela *Laços de família* (2000) nos dá um exemplo de jogo de ações através de argumentação, logro e sedução. Com o objetivo de gerar um filho que pudesse doar a medula para curar a leucemia de sua filha Camila (Carolina Dieckmann), Helena (Vera Fischer) rompe com Miguel (Tony Ramos), o namorado a quem ama, e engravida de Pedro (José Mayer), ex-namorado e pai de Camila. Miguel sofre, Pedro fica feliz, até que a verdade vem à tona: Miguel e Pedro foram logrados. Pedro foi seduzido para ser mero reprodutor e Miguel, rejeitado com argumentos falsos.

Conflito é o jogo de ações que se dá através de embate.

A Cena 82 do filme *Cidadão Kane* abre com Matisti, cujo objetivo de interromper as aulas de canto de Susan Alexander diverge do de Kane, de tornar Susan uma cantora lírica de sucesso. A cena mostra o jogo de ações — ou, se você preferir, a argumentação irrefutável, pres-

são esmagadora, chantagem velada ou conflito humilhante — entre esses dois personagens, e se encerra com a derrota do "jogador" mais fraco.

Cena 82 — Int. Sala de Estar — Casa de Kane em Nova York — Dia — 1917-1918.
Susan Alexander canta. Matisti, seu professor de voz, toca o piano. Kane está sentado por ali. [No filme, Kane entra na sala.] Matisti pára.

MATISTI
Impossível! Impossível!

KANE
Não faz parte do seu trabalho emitir opinião sobre os talentos da sra. Kane. O senhor deve trabalhar a voz dela. Só isso.

MATISTI
(Suando)
Mas é impossível! Eu vou me tornar a piada do meio musical! As pessoas vão dizer que.../

KANE
Já que o senhor está interessado no que as pessoas vão dizer, Signor Matisti, posso iluminar um pouco a sua mente. Os jornais, por exemplo. Sou uma autoridade no que os jornais vão dizer, Signor Matisti, porque sou dono de oito deles, entre esta cidade e São Francisco. Está tudo bem, querida. O Signor Matisti vai dar ouvidos à razão. Não vai, maestro?

MATISTI
Senhor Kane, como posso convencer o senhor de que.../

KANE
Não pode.

Silêncio. Matisti se levanta. [No filme, ele se senta.]

KANE
Eu sabia que o senhor ia me entender.

Dissolve.

Mas Kane é muito mais forte do que Matisti e, por isso, esse jogo de ações é breve e pouco intenso. E não poderia ser diferente. Jogo de ações entre personagens com forças discrepantes tem de ser breve: seu desfecho é previsto pelo espectador. Para haver jogo de ações intenso e prolongado, há que haver equivalência entre as forças dos antagonistas. A estória de David e Golias é exemplo disso: a astúcia de David o torna equivalente a Golias, um antagonista fisicamente muito mais forte.

No desfecho de um jogo de ações, ocorre a vitória do personagem mais forte, a derrota do mais fraco e a redistribuição dos personagens numa nova situação. Se redireciona o curso da estória, o desfecho do jogo constitui um ponto de virada.

Uma narrativa dramática é constituída essencialmente de jogos de ações que revelam os personagens envolvidos.

Apesar de a grande indústria muitas vezes identificar narrativa dramática a competição esportiva, o objetivo principal de um jogo de ações não é mostrar um personagem vencer ou ser derrotado. Vitória, num jogo de ações, é objetivo dos personagens, não do narrador. (Desconsidero, por exceção, o narrador que objetiva a vitória do herói para comprovar uma premissa.)

Ao narrar um jogo de ações, o principal objetivo do narrador é mostrar como os personagens agem e reagem e, com isso, revelar como são e estão.

Por exemplo, no filme *Butch Cassidy*, Butch Cassidy e o Sundance Kid têm atrás de si um grupo de poderosos perseguidores e, diante deles, um precipício com um rio lá embaixo. Butch ordena que eles saltem no rio e Kid se revela: "Eu não sei nadar." Mais adiante, confrontados com salteadores bolivianos, Kid prepara o ataque e Butch se revela: "Eu nunca atirei numa pessoa." Não houvesse esses jogos de ações, não haveria essas revelações.

Além dos personagens envolvidos, um jogo de ações possui um terceiro elemento: o pólo.

Pólo é o elemento da estória em torno do qual o jogo de ações se dá.

No exemplo citado acima, o pólo é fazer de Susan Alexander uma cantora lírica de sucesso. Em *O senhor dos anéis*, o pólo é o anel, a posse do anel mágico.

Se o personagem quer ou é impelido a agir, mas é preguiçoso, medroso, indeciso ou inepto para a ação, o que se tem é um dilema.

Dilema é o conflito interno de um personagem.

No filme *Era uma vez na América* (1984), o garoto compra um doce com o qual pretende pagar pela iniciação sexual que a garota lhe oferece. Na escada do prédio, ele espera pela garota, o doce à sua frente — o dilema entre fazer sexo com a garota e comer o doce. A garota demora e o dilema tem o seu desfecho: o garoto abre mão de sua iniciação sexual e come o doce.

As narrativas do seriado de tv *Você Decide* (1992) se constituíam em torno do dilema do personagem principal, para cujo desfecho o espectador era convidado a votar, através de telefonema à emissora. O roteirista escrevia dois desfechos para a estória, dos quais iria para o ar aquele que fosse julgado melhor pela maioria dos espectadores votantes.

Por ter ponto de foco localizado dentro de personagem, a narrativa de dilema pode pedir elementos e recursos épicos ou líricos — como voz over, voz em off, confidência a personagem-orelha, monólogo, solilóquio, flashback ou flashforward.

O filme *As pontes de Madison* narra um dilema.

É o outono de 1965. Francesca Johnson (Meryl Streep) está sozinha em casa, no condado de Madison — seu marido e seus dois filhos adolescentes, Carolyn e Michael, foram passar quatro dias na Feira de Illinois. Robert Kincaid (Clint Eastwood) chega à sua casa, para pedir

uma informação. Ele deseja saber onde ficam as pontes Roseman e Holliwell, para fotografá-las para a revista *National Geographic*.

A partir daí, Robert e Francesca se tornam amantes e o dilema se instala dentro de cada um: Francesca quer Robert e a vida a correr mundo que ele representa, mas ama e admira o marido, ama os filhos e sabe que a família não suportaria os fuxicos da cidade, caso ela partisse com o amante; Robert quer Francesca, mas não quer trazer sofrimento para ela. Ao fim dos quatro dias, para tristeza dos dois, Francesca e Robert solucionam os seus dilemas: ela decide manter a sua vida de antes e Robert decide seguir viagem.

O filme se inicia com os filhos Carolyn e Michael, com mais de 40 anos, abrindo o baú de cartas da mãe recém-falecida. É nessas cartas que vêm relatados, em flashback, o caso de amor, o dilema e a decisão de Francesca e Robert.

Em *As pontes de Madison*, os antagonistas externos dos dois personagens centrais estão fora do foco: um marido distante, uma vizinha que interrompe um encontro dos dois amantes e vai embora sem afetar nada, e uma vaga ameaça representada pela comunidade que hostiliza a moradora Lucy Redfield, por ela ter tido um caso de amor com um homem casado. O antagonista em foco é o sentimento de culpa dos amantes. Como diz Robert no começo do filme, numa negativa que sugere a afirmativa: "Nós não estamos fazendo nada de errado." Ou, como diz a voz over de Francesca, no fim do filme: "Eu estava errada em ficar, mas eu não podia ir." Conflito externado ocorre entre os filhos.

Revelado o caso de amor entre Francesca e Robert, aos olhos de Michael, a mãe se torna uma devassa e aos olhos de Carolyn, uma mulher pulsante. Mas Carolyn e Michael estão noutro tempo da estória e numa trama secundária.

Fosse externado, o conflito da trama principal antagonizaria, digamos, Francesca, Robert e quem os apoiasse, ao marido, aos filhos e à comunidade. Fosse externado, esse conflito geraria uma narrativa dramática. Não sendo, gerou o relato de uma fatia de vida (os quatro dias de amor) através de elementos e recursos eminentemente épicos: rememoração através de flashback, confidência através de cartas e voz over.

Personagem-orelha é elemento para narração de dilemas que se situa na fronteira entre o épico e o dramático. Em geral, falas dirigidas a ele não motivam reação, ou motivam reação tênue, de confidente, que gera jogo de ações tênue ou nenhum.

Permita-me encerrar esta seção com uma breve digressão pela música.

Imagine um fogo, alto ou baixo; imagine um vento, fraco ou forte. O vento e o fogo são dois elementos que, ao dialogarem, se modificam reciprocamente. O vento fraco, o fogo fica alto; o vento forte, o fogo decresce, cede lugar.

Até o século 18, a música instrumental se estruturava sobre um só elemento, um só tema. O movimento da peça tocada era o da variação desse tema — daí o nome "variação". Com a sonata-forma, surgiram peças musicais compostas sobre dois temas diferentes, que dialogavam entre si. Beethoven chegou a definir esse diálogo como "luta de princípios".

Como o fogo e o vento, primeiro a peça musical expõe cada um dos temas. Em seguida, ela desenvolve esses temas em frases, e daí em diálogo. Como labaredas que sobem e descem, como lufadas que sopram com força menor ou maior, as frases percorrem as várias tonalidades da peça, até o fim, quando, numa reexposição, retornam à tonalidade inicial.

A sonata-forma é um equivalente musical do jogo de ações dramáticas.

Som

Som é toda emissão sonora.

São elementos de estória os sons que você ou o seu narrador podem colher da massa de uma estória; são recursos de narrativa os sons que você ou o seu narrador podem agregar à massa de uma estória.

Assim, são elementos de estória, por exemplo, o som do carro que chega, da urina que bate no solo, dos tiros, das buzinadas, dos berros, dos estalidos com a boca ou da música que um personagem toca. São recursos de narrativa, por exemplo, os efeitos sonoros, as músicas incidentais, as risadas gravadas e a voz over.

(Fala é som que, de tão importante, merece seção exclusiva, em seguida desta.)

Um som pode ser lírico, épico ou dramático.

No roteiro do filme *O poderoso chefão I*, esta é a cena do assassinato de Paulie, o motorista que traiu a família Corleone.

EXT. DIA: O CARRO DE PAULIE NA RODOVIA (INVERNO DE 1945)

O carro segue pela rodovia junto à praia.
Dentro do carro, CLEMENZA se vira para PAULIE.

CLEMENZA
Encosta o carro. Preciso dar uma mijada.

O carro sai da rodovia, entra na vegetação. CLEMENZA salta do carro, SEGUIMOS com ele.
CLEMENZA fica de costas (não vemos mais o carro), abre a braguilha e ouvimos o som da urina batendo no solo. Um tempo e ouvimos dois tiros.
CLEMENZA termina de mijar, fecha a braguilha e volta para o carro.
PAULIE está morto, sangue escorre da sua boca, as janelas estilhaçadas.

CLEMENZA
Larga a arma.

LAMPONE sai do carro, os dois homens seguem pela vegetação, até outro carro. Eles entram no carro e vão.

O som da urina batendo no solo e o som dos dois tiros são elementos com função épica: eles estão ali para passar informação sobre os personagens e suas ações.

O filme *Chinatown* se encaminha para o fim. É noite, Gittes vai à casa onde Evelyn Mulwray esconde sua filha-irmã Katherine (Belinda Palmer). Gittes bisbilhota a casa, entra no carro de Evelyn, espera por ela.

Evelyn vem descontrolada e distraída, entra no carro, se assusta com Gittes ali e, derrotada no jogo de ações com Gittes — lemos no roteiro — ,"a cabeça de Evelyn desaba sobre o volante do carro, o cabelo escondendo-lhe o rosto". No filme, ouvimos o som de uma buzinada curta. Esse som, inconveniente aos personagens, expressa o descontrole de Evelyn — e lemos no roteiro: "Evelyn ... não chora, mas ofega de histeria."

Na última cena do filme, diante de Gittes e dos homens da polícia de Los Angeles, Evelyn se defronta com o pai, ex-amante e algoz. Noah Cross quer levar sua filha-neta Katherine. Evelyn manda Katherine entrar no carro, dá um tiro em Cross e acelera. Dois policiais atiram em direção a Evelyn, o carro pára e o som estridente da mesma buzina toma conta do áudio. Logo em seguida, o som de um berro se sobrepõe ao da buzina. Do lado de Gittes e dos policiais, chegamos ao carro, vemos a cabeça de Evelyn desabada sobre a buzina e Katherine a berrar de histeria.

Essa buzinada e o berro são dois sons a expressar um mesmo sentimento: horror.

Como a buzinada anterior, essa buzinada e berro são elementos com função lírica: eles, mais que tudo, expressam os sentimentos dos personagens.

Sons com função dramática objetivam motivar reação de outro personagem — como, por exemplo, uma buzinada que objetive atrair a atenção de alguém.

Como apenas personagens possuem objetivos e reagem, sons dramáticos, como todos os elementos dramáticos, partem de personagens e visam principalmente a personagens.

Por exemplo, no começo do filme *Shrek 2* (2004), a princesa Fiona é convidada por seus pais, o Rei e a Rainha do Reino Muito Muito Distante, para o baile real em homenagem ao seu casamento com Shrek.

O Reino Muito Muito Distante é muito, muito distante e a viagem na carroça demora, demora. O Burro, fiel escudeiro de Fiona e Shrek,

pergunta e pergunta: "Já chegamos?", "Já chegamos?" Fiona e Shrek não agüentam mais a voz do Burro, o Burro reclama do tédio, Shrek manda que ele procure se distrair sem falar e o Burro, após alguma cerebração, começa a emitir estalidos com a boca com o objetivo de irritar Shrek e Fiona e, com isso, se distrair.

Um som pertence ao roteiro se passa informação importante sobre um elemento da estória, expressa uma subjetividade ou motiva a reação de um personagem. Se não possui nenhuma dessas funções, o som não pertence ao roteiro e deve ser ignorado.

Se descreve um percurso dentro da narrativa, o som traça uma trilha.

E nos lembramos do som da música que, em *Janela indiscreta*, o compositor e vizinho de Jeff toca e que traça uma trilha até os ouvidos e o coração de Lisa, a namorada de Jeff, que exclama: "Onde é que um homem consegue inspiração para compor uma música como esta?", o que motiva o ciúme e o conseqüente sarcasmo de Jeff: "No senhorio do apartamento em que ele mora, uma vez por mês."

Janela indiscreta me convida a uma pequena digressão.

O tema do filme, bisbilhotar a vida, fez com que não coubesse música incidental nem qualquer som que não proviesse da estória, da vida que Jeff bisbilhotava. Exceto a peça de jazz que acompanha os créditos de abertura e da breve pontuação musical, ao final, os sons que ouvimos durante todo o filme provêm da estória: do piano do personagem compositor, de discos, de rádio, de despertador, de barbeador elétrico, de carros etc.

Ao montar *Medida por medida* (1604), de William Shakespeare, o diretor de teatro Peter Brook pediu que, no Ato II, Cena II, ao implorar a Ângelo pela vida de seu irmão Cláudio, a atriz que fazia Isabella permanecesse em silêncio até a platéia não agüentar mais — e Brook relata:

> Isso parava a peça por aproximadamente dois minutos e se tornou um totem de vodu: um silêncio durante o qual todos os elementos invisíveis

do espetáculo se reuniam, um silêncio através do qual a noção abstrata de clemência se tornava concreta, naquele momento, para aquelas pessoas.

Talvez pelo tamanho da sua tela, talvez pelo lugar onde se encontra o seu espectador, o cinema entende, mais claramente do que a tv, que o silêncio pode ser eloqüente — e me vem à memória, entre tantos exemplos, os longos segundos de *O poderoso chefão III* (1990) em que, ao perceber que sua filha jazia morta em seus braços, Michael Corleone (Al Pacino) emite um urro desprovido de som.

Em seu livro *A construção da personagem*, Constantin Stanislavsky recomenda "comedimento no falar, eloqüência no silêncio". Por sua necessidade de som, a televisão modifica a recomendação de Stanislavsky para "eloqüência no falar, a fim de que não haja silêncio".

Fala

> *"Se não contarmos que a mulher de Ivan Ivanovitch o abandonou, não vai haver nenhuma estória. ... E o triste acontecimento na vida de Ivan Ivanovitch é coisa que não podemos transmitir com raios, gestos ou expressões faciais. É preciso falar!"*
>
> Constantin Stanislavsky

Comecemos pelas negativas: fala de dramaturgia não é transcrição de fala da vida real, nem é papo, muito menos papo furado.

Na vida real, duas pessoas se encontram, se põem frente a frente e falam, hesitam, divagam, trocam informações que interessam, em princípio, a elas duas e a mais ninguém. Não entendendo o que foi falado, uma pessoa pode replicar "O quê?" e a outra pode responder, repetir, explicitar o que falou. E, ao começar a se entediar, a pessoa pode indicar isso à outra.

Num palco de teatro ou num set de gravação, dois personagens se encontram e a posição dos dois corpos não é mais frente a frente. Eles têm de "abrir", se mostrar para a platéia ou para a câmera, de modo que o espectador possa não só ouvir o que falam, mas também ver os seus gestos e reações. E personagens não podem

responder a espectador que replicar "O quê?", nem reagir ao que indicar tédio.

Assim, tanto faz se, na massa da estória imaginada, as falas se pautam por gíria realista, como nos filmes *Cidade de Deus* e *Pulp Fiction*, ou pelo pentâmetro iâmbico, como nas peças de Shakespeare: narradores não costumam acolher pontos de foco não-pertinentes, informações excessivamente redundantes, sintaxe quebrada demais, nem as hesitações e divagações que costumam inflar as falas da vida real. Narradores sabem que, se se entediar ou não entender o que se fala, o espectador se desconecta, vai embora.

Passemos às afirmativas.

Fala é a emissão verbal oral.

E falar é uma forma de agir.

Um personagem pode informar ignorância através de uma fala ou de um gesto, pode expressar alegria através de uma fala ou de uma dança, pode reagir a uma ofensa com uma fala, com uma expressão facial ou com um soco. Mas costumamos diferenciar as falas das demais ações.

Uma fala pode ser lírica, épica ou dramática.

É lírica a fala cuja função principal é expressar uma subjetividade.

É épica a fala cuja função principal é relatar uma informação.

É dramática a fala cuja função principal é motivar reação de outro personagem.

Na p.50 do roteiro de *Chinatown*, após ter sido arrastado por uma enxurrada de água, Jake Gittes desabafa a sua revolta no sapato caro e chique que perdera: "Merda de sapato Florsheim. Merda."

Por ter como função principal expressar uma subjetividade, essa é uma fala lírica.

Nas p.31-2, Gittes chega à casa da sra. Mulwray, o mordomo chinês pede que aguarde e Gittes fica ao lado de um pequeno lago, a ob-

servar o trabalho de um jardineiro japonês. A água não pára de correr para dentro do lago, o jardineiro examina a água e diz para Gittes: "É *luim pala* a *glama*..."

Essa é uma fala épica, cuja informação Gittes não entende de pronto — nem nós. O jardineiro informava que água salgada "é ruim para a grama".

Num texto curto mas de grande influência na dramaturgia mundial, Luigi Pirandello se insurgiu contra a presença de elementos épicos no palco — que ele chamou de "elementos de descrição e narração" — e preconizou que o dramaturgo procurasse palavras que fossem "ação falada", isto é, que fossem dramáticas, que motivassem reação de outro personagem.

Na p.56 do roteiro de *Chinatown*, após receber um cheque da sra. Mulwray, Gittes diz:

> — A senhora abre um processo contra mim e desiste do processo mais rápido que peido de pato — desculpe... Depois, me pede para mentir para a polícia. ... (indica o cheque) Isso pode parecer que a senhora está me pagando para ocultar evidências. ... Acho que está escondendo alguma coisa, sra. Mulwray.

Com essa fala, Gittes objetiva motivar reação: forçar a sra. Mulwray a revelar o que está escondendo. Essa é uma fala dramática.

Como elemento dramático que é, uma fala dramática tem duplo foco: aquilo que o personagem fala e o que ele objetiva com o que fala.

Teatro, cinema e tv tratam fala de maneira diferente.

No teatro, a fala é de longe o veículo mais importante de informação, expressão e ação. Na televisão, a fala prepondera, mas a imagem tem grande importância. No cinema existe ou um equilíbrio entre fala e imagem ou a imagem prepondera — e, em alguns filmes, de modo absoluto. Um monólogo de uma página e meia que, no teatro, arranca aplauso em cena aberta, coloca espectadores de tv a trocarem de canal e espectadores de cinema a dormir. Uma informação que,

na tv ou no teatro, iria para a fala, no cinema, muitas vezes, vai para a imagem — para a ação do personagem ou até e apenas para o seu olhar. Vejamos dois exemplos disso.

Em *O poderoso chefão I*, Clemenza vai matar Paulie, Paulie desconfia, Clemenza percebe que Paulie desconfia, solta um comentário leve e lemos na rubrica do roteiro: "Paulie relaxa um pouco. Ele pensa estar livre de ameaça."

E o roteiro de *Era uma vez no Oeste*, um filme de quase três horas de duração, soma apenas 15 páginas de falas. (Ao que parece, os roteiristas de *Era uma vez no Oeste* seguiram a recomendação de John Ford, segundo a qual "um filme é bom quando é longo em ação e curto em diálogo".)

No cinema, a imagem é tão importante que alguns produtores chegam a afirmar que um bom roteiro é aquele que narra a sua estória sem o uso de fala — a fala viria como acessório das informações contidas na imagem. É nesse sentido que alguns professores de roteiro recomendam: "Pense visualmente." Essa postura vem apoiada em muitos cineastas, entre eles Alberto Cavalcanti, que afirmou que "resolver uma situação pelo diálogo quando pode ser tratada de maneira puramente visual não passa de lei do menor esforço".

De forma análoga, Alfred Hitchcock deplora narrativas cinematográficas apoiadas em falas de personagens, aos quais pespegou um epíteto que se tornou famoso: "cabeças falantes" ("talking heads"). Disse ele:

> Em muitos dos filmes feitos hoje em dia, há pouco cinema. São principalmente o que chamo de "fotografias de pessoas falando". Quando contamos uma estória no cinema, devemos recorrer ao diálogo apenas quando não há outra alternativa. ... Ao escrever um roteiro, é essencial separar de maneira muito clara o diálogo dos elementos visuais e, sempre que possível, se apoiar mais no visual do que no diálogo.

Ao entrevistar Hitchcock, François Truffaut louva a apresentação do filme *Janela indiscreta*:

> O senhor abre com o rosto suarento de James Stewart, move a câmera para mostrar a sua perna engessada e, em seguida, numa mesa ao lado, uma

máquina de fotografia quebrada, uma pilha de revistas e, na parede, fotos da capotagem de carros numa corrida. Através desse único movimento de câmera, percebemos onde estamos, quem é o personagem principal, qual é o seu trabalho, e até como esse trabalho causou o seu acidente.

Ao que Hitchcock complementa:

É usar apenas meios cinematográficos para contar uma estória. É bem mais interessante do que ter alguém perguntando a Stewart: "Como foi que você quebrou a perna?", e Stewart respondendo: "Eu estava tirando fotos, numa corrida de carros, a roda de um deles saiu e me pegou." Esta seria a cena comum. Na minha opinião, um dos maiores pecados de um roteirista é dizer, ao topar com alguma dificuldade: "A gente resolve isso com uma fala."

Jonathan Shields (Kirk Douglas), o produtor de cinema, no filme *Assim estava escrito* (1952), pensa de maneira semelhante.

Shields risca o roteiro de Bartlow.

BARTLOW
Jonathan, esta é a minha melhor cena! Você só deixou três falas! Olha, Jonathan, acho que você não entendeu. O menino vai partir, provavelmente vai ser morto. Por isso, quando a mãe fala...

JONATHAN
Ela não fala. Damos um close nela, ela abre a boca, mas não consegue falar. É emoção demais. E a emoção que ela sente, a gente deixa para a platéia imaginar. Acredite em mim, Bartlow, o que eles vão imaginar é muito melhor do que qualquer coisa que a gente escreva.

Na televisão, inversamente, é raro uma informação importante ser comunicada apenas por imagem.

Tela de tv é relativamente pequena, a atenção do espectador pode ser desviada pelos convites à dispersão que ele tem em torno de si, o contato visual pode ser cortado por alguém que passe entre ele e a tv, ou ele pode simplesmente estar distante da tv. Esses fatores levam à recomendação de

que a fala em tv seja abundante, clara e muitas vezes redundante ao que a imagem informa. Cito, a esse respeito, Federico Fellini:

> Na tv, é impossível mostrar planos distantes ou cenas nas quais os personagens estão pequenos demais. Disso, nasce outra sintaxe, outra forma de narrar, muito mais simplificada, como uma série de quadros. Esses quadros, por sua vez, não devem ter um liame excessivo, pois um dos espectadores de roupão pode se distrair e falar com quem está ao lado etc. Deve-se ter em mente que cada quadro deve ser introduzido num ritmo prolixo, alongado, de modo que sejam permitidas todas as dispersões possíveis.

Novela de tv acrescenta outro fator a clamar por redundância: sua narrativa espraiada por muitas dezenas de personagens e algumas centenas de capítulos. Um intervalo de uns poucos capítulos e o espectador se esqueceu de informação sem a qual ficará sem sentido a cena que você está escrevendo. Nesse caso, os roteiristas de novela costumam recorrer a falas épicas ou a flashbacks.

Com flashbacks, você traz de volta falas, sons e imagens do que quer relembrar. A desvantagem está no fato de que, mesmo num veículo que acolhe redundância como a tv, são limitadas as vezes que você pode repetir flashbacks de um mesmo incidente. Além disso, flashback em televisão traz um perigo: o espectador fica confuso se ocorre em torno dele um fato dispersivo, no momento em que estiverem sendo mostrados os elementos conectivos entre os dois tempos da estória.

Com falas épicas, você não abandona o tempo da estória e pode diferenciar as rememorações de um mesmo incidente segundo o perfil do personagem que o rememora. A desvantagem está em que, além de não contarem com informação visual do que se rememora, falas rememorativas tendem a ser longas e, com isso, tendem a mergulhar o espectador no tal pântano de tédio de que fala o Jeff de *Janela indiscreta*.

Diálogo é a troca de falas entre personagens.

Sob o Realismo-Naturalismo que hoje pauta a maioria das estórias que imaginamos, o ponto de partida de uma fala — como o de toda ação — está na motivação do personagem: "eu quero, eu falo".

Mais exatamente, o querer do personagem motiva blocos de pensamento que, por sua vez, motivam blocos de falas — aí contidas as réplicas com as quais constituem uma troca de falas, um diálogo. Como um incidente (que é), um diálogo possui começo, meio e fim — ou seja, possui uma unidade e uma progressão que lhe pautam ritmo e gradação. Como incidente que é, um diálogo se define sob o título que evoque: "O pedido de casamento", "O relato do acidente", ou o que seja. Portanto, um diálogo tem por ponto de partida um conteúdo sem forma a que o personagem quer dar forma, quer falar.

A lingüística chama de "onomasiologia" — ou "busca pelo nome" — o processo pelo qual o falante busca as formas de expressão e comunicação, e chama de "semasiologia" — ou "busca pelo significado" — o processo pelo qual o ouvinte busca os conteúdos dessas formas. Numa situação de diálogo, ao mimetizar esses processos, o personagem percorre a seqüência ouvir —> buscar o significado —> pensar —> buscar os nomes —> falar —> perceber a reação do outro personagem —> ouvir etc. Por exemplo, um ator mimetiza o processo de seu personagem pensar em advertir o outro, indicar que vai advertir e, finalmente, falar: "Já te avisei que..." Tanto para o roteirista quanto para o ator, uma fala — como toda ação — é a parte material e aparente de um universo de significados latentes.

Como toda ação, uma fala pode significar apenas o que diz — e, nesse caso, se tem uma fala denotativa —, ou significar algo além do que diz — e, nesse caso, se tem uma fala conotativa, portadora de subtexto.

Se, ao dizer "boa-noite", o personagem manifesta tão-somente o desejo de que seu interlocutor tenha uma boa noite, essa fala é denotativa, desprovida de subtexto. Mas se, ao dizer "boa-noite", o personagem está rompendo relações, seduzindo ou ameaçando o seu interlocutor, essa fala possui um significado subjacente, um subtexto que vai além ou até desmente o seu significado denotativo. No caso de ameaça ou de rompimento de relações, o falante evidentemente não deseja que o outro tenha uma boa noite.

Na novela *Roque Santeiro* (1985), Sinhozinho Malta diz a Gérson, o diretor do filme que está sendo feito sobre o personagem-título: "Então o senhor vai comigo agora tomar uma cachacinha lá em casa."

O primeiro — e subalterno — ponto de foco dessa fala é a cachaça, o convite que Sinhozinho Malta faz ao outro. O segundo e principal ponto de foco da fala é o objetivo do Sinhozinho Malta: saber que filme o Gérson pretende fazer. Se, na fala de Gittes citada como exemplo de fala dramática, o significado é explícito, denotativo — o personagem crê que a sra. Mulwray "está escondendo alguma coisa", quer saber o que é e diz isso —, nessa fala de Sinhozinho Malta o principal ponto de foco está implícito no subtexto, na conotação.

Como, muitas vezes, o objetivo de personagem dramático é inconfessável, as falas dramáticas tendem, mais do que as demais, a possuir subtexto.

Como vimos na fala do Sinhozinho Malta, o significado do subtexto de fala dramática reside no objetivo a que ela visa. Por comparação, a fala épica e, ainda mais, a lírica, são mais denotativas, com subtexto tênue ou nenhum. Diz-se o que realmente se diz, sem objetivo nem significado subjacentes. Fala-se o que realmente se pensa, expressa-se o que realmente se sente — ou, no dizer do poeta Fernando Pessoa, finge-se o que deveras se sente.

Subtexto de fala lírica ou épica, quando há, costuma estar menos no âmbito do personagem que fala do que no do espectador ou de outro personagem que o perceba ou interprete.

Como, por exemplo, nos atos falhos.

Vejamos mais algumas questões de lingüística e estilística. Em essência, são cinco as classes de palavras da língua portuguesa: os substantivos (os nomes próprios e os comuns), os verbos, os especificadores (adjetivos, advérbios e artigos), os conectivos (conjunções e preposições) e os pronomes. Como, em primeira instância, quem escreve as falas não é você e sim o personagem que fala, o uso das classes de palavras é pautado pelo perfil do personagem que fala.

Por exemplo, pelo correr do filme *Fellini oito e meio*, as falas de Carla, a amante simplória e infantil do personagem principal, contêm grunhidos e interjeições — que nem chegam a ser palavras —, como "Iak", "Gulp", "Smak", "Oop", "Gurp", "Snap", influência das estórias em quadrinhos da série *Pato Donald* de que ela é fã.

Um personagem firme, franco e direto tende a compor suas falas em torno de nomes e verbos, com poucos especificadores agregados a eles e, por preferir frases curtas, poucos conectivos.

Um personagem cerebral tende a compor seus blocos de raciocínio em torno de conectivos, como "mas", "por conseguinte", "por seu turno", "em contrapartida" etc.

Em contrapartida, um personagem emocional tende a carregar suas falas com especificadores, como em "Uma pessoa esbelta, chique, charmosa, linda!" — ou até com especificadores de especificadores, como em "Uma pessoa muito linda, muito linda demais, muito linda demais mesmo!".

Pronomes de objeto direto, você não os usa ao falar; você os usa apenas ao escrever: "Eu a encontrei" etc. No Brasil, apenas os portugueses, os hiperformais, os cabotinos e os personagens mal dublados usam esses pronomes — e nossos ouvidos recebem falas como "Peguem-no!". Os demais personagens dizem: "Encontrei ela" ou "Pega ele!".

Além disso, e como tudo o mais num roteiro, as falas também são pautadas pelo perfil do espectador.

Quando as normas lingüísticas de personagem e espectador estão muito distantes uma da outra, você vai priorizar uma delas, ou buscar uma convergência.

Por priorizar o espectador, Hollywood tornou o inglês a língua-padrão do Egito Antigo, da Galiléia, do Império Romano e de todas as demais civilizações da Antigüidade ou do Espaço Sideral. Com a conivência do espectador, Cleópatra, Jesus, Calígula e E.T. falam inglês moderno e norte-americano. No Brasil, as novelas de época baniram os pronomes "tu" e "vós". Com a conivência do espectador, o imperador dom João VI usa "você" e "vocês" — ou (muitas vezes em excesso) a forma arcaica "vosmecê".

Na outra alternativa, você prioriza a norma lingüística dos personagens — ou seja, o idioleto, o dialeto pessoal e as gírias deles. Ah, ligue os seus alarmes! Idioletos, dialetos e gírias são excelentes para retratar a realidade dos personagens, expulsar o espectador e datar o roteiro. Norma lingüística de personagem estrangeiro é uma variante dessa questão.

Falas de personagem estrangeiro são mais fortemente regidas por sua língua materna quanto menor for o seu domínio do português. Por exemplo, um personagem inglês ou norte-americano tende a falar um português normatizado pelo vocabulário, pela sintaxe e pela pronúncia da língua inglesa. Seu vocabulário pode conter estranhezas como "ridiculoso" ("tradução" de "*ridiculous*", "ridículo") e os modos verbais podem não conter o subjuntivo, inexistente em inglês. Escrever fala de personagem estrangeiro pede que você conheça ao menos rudimentos da língua materna dele. Como tudo num roteiro, o desconhecimento disso levará você a escrever pastiches, imitações de imitações.

Trabalhar dialeto ou idioleto de personagem significa, essencialmente, selecionar palavras pertinentes e articulá-las numa sintaxe adequada. Fonética e pronúncia são trabalho de ator, muito mais do que seu. "Sorvete de manga" provavelmente será pronunciado "sorvê di mã", mas é melhor deixar para o ator essa "tradução". Melhor usar perfil ou rubrica para descrever dialeto ou idioleto do personagem do que escrever a forma da emissão das falas.

O vocabulário que você conhece é três ou quatro vezes maior do que o que você usa. Além disso, a língua que você usa exclui universos lingüísticos inteiros — locuções, gírias, construções sintáticas, pronúncias, entonações. Atente para o falar de uma pessoa muito diferente de você e o exemplo disso salta à sua frente: você pode até entender o que ela fala, mas dificilmente usaria aquela linguagem e daquela maneira.

Disso resulta a recomendação — tão óbvia quanto ignorada:

Ao escrever falas, ponha de lado a língua que você usa e use a dos seus personagens.

Deixar de observar isso faz com que as falas dos diferentes personagens soem como se partissem da mesma boca — de que, efetivamente, partem.

Óbvio para roteiristas profissionais, não tão óbvio para iniciantes, fala de roteiro vem escrita, mas não foi feita para ser lida, foi feita para ser falada. Portanto, além de não seguir as normas gramaticais da linguagem escrita, você deve atentar para o som da fala, para o que o som evoca, independente do que significa.

Por hipótese, você não sabe uma palavra de inglês e, no palco à sua frente, entra um personagem corcunda, com uma perna menor do que a outra, e proclama: "*Now is the winter of our discontent*."

Antes dessa fala, você poderia ter tido piedade por um ser tão maltratado por deformidades. Mas, depois de ouvir o rosnar gerado pelo fonema vibrante /r/ — em "*winter*" e "*our*" —, associado aos dois latidos /au/ — em "*now*" e em "*our*" —, o gemido contido na seqüência de nasais — em "*winter*" e em "*discontent*", entremeado pelos cinco fonemas oclusivos a martelar /t/-/d/ pela fala afora; depois disso e sem que tenha acessado o significado de qualquer dessas palavras, você percebe: trata-se de um cão hidrófobo. Trata-se de Ricardo III, o Duque de Gloucester, sob o traço de William Shakespeare, a vaticinar que "agora é o inverno da nossa desolação".

A reverência a unidade é outro dos preceitos que pautam o roteiro como um todo e as falas em particular.

Em geral, uma fala deve expressar apenas uma emoção, trazer uma informação ou objetivar uma reação. Quando isso não ocorre, até a Marquesa de Merteuil se lamenta ao Visconde de Valmont: "Prévan dizia-me que podia contar com ele — e essa palavra essencial cercava-se de palavras parasitas, como 'amor', 'felicidade' etc."

Além de possuírem clareza e consistência menores, falas com mais de um ponto de foco — como esta:

> MATILDE — Josefina não tem a menor vocação para educar filho. Você me imagina comendo quiabo?

— obrigam a atriz a trabalhar a transição entre os pontos de foco, e o espectador, a acompanhar a transição. Uma atriz ruim ou um es-

pectador desatento, e você tem uma lacuna na narrativa. Esta observação é especialmente dirigida a roteirista de tv que, se não trabalha com atores ruins, trabalha para espectadores desatentos.

A definição do principal ponto de foco de uma fala segue a mesma demanda da definição do personagem principal: estabelecer uma referência em torno da qual a fala será emitida e, mais tarde, recebida pelo espectador — e, assim, dar unidade e facilitar narrativa e recepção.

É em torno desse ponto de foco principal que os demais elementos de uma fala se articularão — sejam eles portadores de conteúdo ou formais, estilísticos.

Pela mesma razão que você coloca o clímax no fim da narrativa, o clímax de uma fala deve vir no fim. Numa fala dramática, esta recomendação é crucial: se você abre com o clímax, a emissão do resto da fala será feita diante de um personagem que se contém para não reagir.

Quando o jogo de ações se torna muito intenso e atinge o limite de aceleração rítmica, a troca entre os personagens é feita quase toda na forma de falas muito curtas — que os gregos chamaram de "*esticomitia*". A *esticomitia* é um duelo verbal, um bate-boca sem freio, resultado de um momento fortemente dramático, no qual as reações são imediatas. Muitas vezes, a *esticomitia* marca o clímax de um incidente dramático.

Falas podem ser interrompidas — e a notação usual para isso são reticências seguidas de barra oblíqua. Assim:

MULHER GORDA — Depois, a luz vai.../ Não sei. Não sei nem para onde eu vou, depois. Como vou saber para onde a luz vai?

Além de caberem na boca do personagem, suas falas devem caber na boca do ator.

Atores são vacas sagradas que cedem seus corpos e almas para que personagens e estórias entrem na luz da vida. Quando um ator sugerir

mudança nas falas do personagem dele, preste atenção à sugestão. Comparado ao seu, o território de trabalho do ator é muito mais concentrado e, por isso, passível de aprofundamento maior. Às vezes, um ator dentro do personagem é capaz de "escrever" falas melhores do que as suas.

Monólogo e solilóquio

No começo do filme *Janela indiscreta*, Jeff confidencia a sua enfermeira Stella: "Lisa espera que eu me case com ela. Eu não quero. ... Preciso terminar o namoro e procurar outra pessoa." Fosse dirigida a Lisa, essa fala objetivaria motivar uma reação, seria fala dramática. Como é dirigida a personagem-orelha, objetiva tão-somente informar uma intenção de Jeff.

Falas dirigidas a personagem-orelha estão a dois passos do monólogo e, como o monólogo, objetivam principalmente passar informação para o espectador.

O filme é *A porta de ouro* (1941) e, para fugirem do monólogo ou da voz em off, os roteiristas Billy Wilder e Charles Brackett escreveram uma cena na qual o personagem do ator Charles Boyer, sozinho num quarto sujo de hotel e sem o passaporte de que precisava para viajar, dirige sua fala a uma barata que procura refúgio atrás do espelho: "Ei! Onde é que você vai? Você tem passaporte? Não? Você não pode viajar sem passaporte!" (Boyer se negou a fazer a cena, alegando que baratas não replicam, mas isso é outra história.)

No filme *O espírito de St. Louis* (1957), Billy Wilder repetiu essa situação — e pelas mesmas razões —, ao colocar o personagem Charles Lindbergh (James Stewart) sozinho na cabine de seu avião, a dirigir sua fala a uma mosca. No filme *Avanti!* (1972), o personagem de Jack Lemmon foge do monólogo e do off, dirigindo sua fala a um gravador.

Mais do que falas dirigidas a personagem-orelha, falas dirigidas a objetos estão a um passo do monólogo e, como ele, objetivam principalmente passar informação para o espectador.

Monólogo é a fala que um personagem dirige a si mesmo.

Ao monologar, o personagem pode externar lembranças, pensamentos, sentimentos, emoções, segredos, dilemas ou planos, replicar o que diz ou até passar espinafrações em si. Num monólogo, o personagem pode dialogar consigo mesmo.

Monólogos não objetivam reação de outro personagem: não há outro personagem em cena de monólogo. Por isso, monólogos não são elementos dramáticos.

Monólogo é elemento essencialmente épico.

Seu principal ponto de foco geralmente está no passado, na motivação da qual é conseqüência. Se o monólogo é motivado apenas por necessidade de roteiro — para passar uma informação de maneira rápida e pouco trabalhosa —, ele é postiço e vai transparecer isso. O melodrama, receptivo que é a facilitações narrativas, fez e segue fazendo uso farto do monólogo — por exemplo, na voz do vilão, a revelar as maldades que planeja, ou na da heroína, a se lamentar das maldades que sofre.

A literatura possui a capacidade de revelar, na página escrita, monólogos interiores que, interiores, expressam de forma não exteriorizada (falada) e imediata o fluxo mental de um personagem. O seu exemplo mais famoso talvez seja o da personagem Molly Bloom, que encerra o livro *Ulisses*, de James Joyce: "... e eu pedi a ele com os meus olhos que ele pedisse de novo sim e ele me pediu para eu dizer sim minha flor da montanha e primeiro eu pus meus braços em volta dele sim e puxei ele para baixo para mim para ele sentir os meus peitos e todo o perfume sim e o coração dele batia feito louco e sim eu disse sim eu vou Sim."

Nas narrativas para a tela, uma das expressões do monólogo interior é o solilóquio. De fato, uma das definições de monólogo interior é "solilóquio não-falado".

Solilóquio é a fala através da qual um personagem expressa, de forma imediata, o fluxo da sua mente; solilóquio é fala que personagem dirige a ninguém.

Mais do que num monólogo, num solilóquio, o falar sozinho é absoluto — e a origem da palavra indica isso: "solilóquio" vem do latim *solus* + *loqui*, "falar sozinho".

O exemplo mais famoso de solilóquio é o de Hamlet, de Shakespeare, quando, na Cena I do Ato III, ele fala sobre o significado da existência: "Ser ou não ser, eis a questão..." Como disse o poeta Mallarmé, a reafirmar que solilóquio é monólogo interior exteriorizado (falado), aqui, "Hamlet perambula, a ler o livro de si mesmo".

A peça *Esperando Godot* (1953), de Samuel Beckett, expressa, num solilóquio do personagem Lucky, uma paródia de fluxo mental a percorrer relações conceituais:

> Dada a existência conforme revelaram os recentes trabalhos públicos de Puncher e Wattmann de um Deus pessoal quaquaquaquá com barbas brancas quaquaquaquá fora do tempo sem extensão que do alto de sua divina apatia sua divina atambia sua divina afasia nos ama muitíssimo com algumas exceções por razões desconhecidas...

Como os monólogos — e pela mesma razão: por não objetivarem reação de outro personagem —, solilóquios não são elementos dramáticos.

Solilóquio é elemento essencialmente lírico.

Seu principal ponto de foco está na subjetividade de um personagem.

Narrativas para a tela podem expressar monólogos interiores através de solilóquios, de voz em off do personagem ou de imagens do fluxo da sua mente, mas costumam esbarrar em espectadores desinteressados de elementos de estória como esses. Sob o império do realismo dramático destes nossos dias, o espectador comum resiste a elementos tão radicalmente líricos.

Os raros exemplos de solilóquios, como os citados acima, só não provocam desconexão do espectador porque se dirigem a platéia restrita e familiarizada com discussão existencial — e também porque, no caso de *Hamlet*, se trata de poesia das mais sublimes e, no caso de *Esperando Godot*, de paródia engraçadíssima.

Aparte, fala em off, voz em off e voz over

O filme é *Quase famosos* (2000), a adolescente Anita entra em casa e sua mãe a interpela: "Você andou beijando, você está com um disco que fala de drogas e sexo promíscuo, você.../"

A filha reage, firme, e a mãe, à parte, emite um: "Sou uma professora universitária e não consigo educar os meus filhos..."

A mãe de Anita emitiu um aparte.

Aparte é uma fala curta que, emitida à parte, é ouvida apenas pelo espectador.

Em geral, o aparte é emitido na presença, mas apartado dos demais personagens — e com entonação diferente da fala anterior. Pelo que contém de desabafo, o aparte é muito usado para revelar a postura do personagem diante da situação em que está. Nesse sentido, o aparte é um elemento lírico.

Elemento de estória prezado pelas novelas de tv, o aparte torna o espectador mais sabedor do que os demais personagens. Ao lado disso, o aparte interrompe o jogo dramático, ralenta o ritmo da cena e, assim, fornece tempo para a meditação do espectador. Por interromper o jogo dramático, o aparte traz o risco de quebra da ilusão e, em conseqüência, de perda da conexão com o espectador. Para fugir disso, alguns narradores reservam o uso do aparte para final de cena.

Para fugir do tanto de teatral que o aparte possui, alguns narradores veiculam a subjetividade do personagem através de voz em off.

Voz em off é a voz de um personagem que, emitida fora (em inglês, *off*) da imagem, expressa a sua subjetividade.

Por ser, como o aparte, colhida de uma massa de estória, voz em off é elemento de estória; por ser, como o aparte, expressão de subjetividade, voz em off é elemento lírico.

Voz over é a voz agregada sobre (em inglês, *over*) a imagem; em geral, é voz de narrador externo à massa de estória, ou de personagem que narra.

Voz over é o equivalente sonoro da legenda: um recurso épico que põe o narrador em contato direto com o espectador — e apenas com ele. Esse narrador pode ser anônimo e exterior à massa de estória, ou um personagem — principal ou secundário.

O seriado de tv *Sex & the City* e a primeira versão do filme *Blade Runner* (1982) nos fornecem exemplos de personagem principal narrando em voz over; no filme *Cidade de Deus*, um personagem secundário narra em voz over e o seriado *Os intocáveis* (1959 a 1963), da rede de tv ABC, continha, em voz over, um narrador anônimo e exterior à massa de estória.

No seriado de tv *Sex & the City*, Carrie Bradshaw (Sarah Jessica Parker), a personagem principal e narradora onisciente, narra em voz over o que ela e suas três amigas fizeram, fazem ou vão fazer. Dentro do realismo do seriado, Bradshaw é personagem e não poderia ter acesso a massas de estória tão recônditas. Mas *Sex & the City* é narrativa essencialmente épica: ele faz a crônica de uma vida sexual da cidade de Nova York. Por narrarem um passado, narrativas épicas acolhem um uso aparentemente impreciso de narração em voz over: por estar num tempo posterior ao da estória que narra, o narrador sabe tudo, e de antemão.

O pagamento final (1993) abre com o personagem Carlito (Al Pacino) sendo mortalmente ferido. Um flashback nos coloca no começo da estória, com Carlito num tribunal, sendo absolvido e seguindo em liberdade pelas ruas de Nova York. No correr do filme, muitas das

passagens da vida de Carlito são narradas e comentadas em voz over por ele mesmo. No fim do filme, a cena inicial tem continuação e Carlito morre. Dentro do realismo do filme, seria impreciso Carlito, morto, narrar em voz over o que o filme mostrou. Mas, como relato épico que é, a narração em voz over se dá depois que a estória acabou. O mesmo ocorre em *Crepúsculo dos deuses* (1950): um morto narra em voz over os seus últimos dias de vida.

Em *Beleza americana*, um morto também narra em voz over a sua estória mas, logo no começo, o narrador desce dos céus enquanto a voz do personagem principal, Lester Burnham, informa que ele está morto — e, assim, a convenção é plantada de maneira clara: "Meu nome é Lester Burnham e em menos de um ano estarei morto."

Por ser agregada a uma massa de estória, voz over é recurso de narrativa; por ter como ponto de foco um "ele", voz over é recurso épico. Como o aparte, voz em off e voz over não são ouvidas pelos demais personagens, mas apenas pelo espectador.

Para retomarmos o exemplo citado no capítulo "Gêneros de estória e gêneros de narrativa", a voz em off de Anderton ou a voz over de um narrador poderia veicular algumas das informações contidas no parágrafo de abertura do conto "The Minority Report", de Philip K. Dick. No conto, temos:

> A primeira coisa que Anderton pensou quando viu o rapaz foi "Estou ficando careca. Careca e gordo e velho." Mas não falou nada disso. Ao contrário, com movimentos rápidos, ele recuou a cadeira, ficou de pé, contornou a mesa e esticou, firme, a mão direita. Com um forçado sorriso de amizade, Anderton apertou a mão do rapaz.

Num roteiro, poderíamos ter:

> ANDERTON — (voz em off) Estou ficando careca. Careca e gordo e velho.

Ou:

> NARRADOR — (voz over) A primeira coisa que Anderton pensou quando viu o rapaz foi "Estou ficando careca. Careca e gordo e velho."

Como os apartes, monólogos e legendas, as vozes em off e over muitas vezes são usadas devido à economia e clareza que trazem à narrativa. No depoimento do roteirista Paddy Chayefsky: "Eu não gosto de usar narrador em voz over, a não ser quando é para economizar 20 minutos de filme, para resumir 20 minutos de filme em cinco linhas."

De fato, com muita economia e clareza, um narrador em voz over pode relatar o passado, comentar o presente e antecipar o futuro dos personagens, revelar suas motivações, pensamentos, emoções e vontades, analisar incidentes e personagens, e até comentar a sua própria narração.

Fala em off é a fala emitida por personagem presente na cena, mas fora (*off*) da imagem.

Como a voz em off — e pela mesma razão: por ser colhida de uma massa de estória —, fala em off é elemento de estória. Diferente da voz em off, fala em off pode ser ouvida pelos demais personagens na cena e, portanto, pode ser um elemento dramático.

Numa hipótese — e seguindo com o exemplo anterior:

RAPAZ — (em off) Sr. Anderton?

Anderton olha para a porta e percebe o rapaz.

OBJETO

"Thompson retira o seu sobretudo de cima de um pequeno trenó — o mesmo trenó com que o menino Charles Foster Kane bateu em Thatcher, no início do filme."

Do roteiro de *Cidadão Kane*, Cena 116

Na primeira cena de *Chinatown*, refestelado em seu escritório, o detetive Jake Gittes revela ao cliente Curly que sua mulher o traía, Curly se desespera e nós lemos no roteiro:

Curly se deixa escorregar pelas venezianas e seus joelhos se dobram. Ele chora muito. Sua dor é tanta que ele morde as venezianas. Gittes não se move da cadeira.

GITTES
Está bom, chega. Você não pode comer as venezianas, Curly. Elas foram instaladas quarta-feira agora.

As venezianas instaladas recentemente, a mesa reluzente, o terno de linho branco, as garrafas de bebida e o isqueiro especial são objetos que passam informação sobre Gittes: Gittes é um profissional de sucesso. E os carros, relógios, chapéus, vestidos e outros objetos da narrativa passam informação sobre os personagens e situam a estória num espaço e num tempo: Los Angeles, década de 1930.

No livro *Mrs. Dalloway*, de Virginia Woolf, a personagem-título segura uma agulha para costurar um pequeno rasgo no vestido que pretende usar na festa que dará naquela noite, quando entra em sua casa Peter Walsh, um ex-namorado com quem ela quase se casara.

Tenso com o encontro depois de tantos anos, Peter tira do bolso um canivete, usa-o para indicar o vestido que a ex-namorada costura e, em seguida, fecha o canivete. Clarissa Dalloway abre uma tesoura, arremata o que fazia, mas um pensamento afetuoso a faz abandonar a tesoura e cruzar as mãos sobre o vestido.

O encontro traz recordações dolorosas para os dois. Clarissa retoma a costura, enquanto Peter percebe em torno de si a mesa marchetada, o corta-papel ornado, o delfim e os candelabros, as cadeiras encapadas, as velhas e preciosas estampas inglesas, e conclui que é um fracassado. A empregada entra trazendo mais prataria e lá está Peter segurando com firmeza o canivete totalmente aberto.

Clarissa percebe o canivete e pensa como era extraordinário uma pessoa manter um mesmo hábito — brincar com canivete — por 30 anos. E como, diante de Peter, ela se sentia uma cabeça-oca, uma tagarela frívola. Clarissa pega a agulha e, com ela na mão, chama à memória as pessoas e coisas de que gostava para, rodeada por

elas, derrotar Peter. Não consegue, não conseguem, por enquanto: Peter revela que, agora, com pouco mais de 50 anos, está amando.

A agulha treme na mão de Clarissa, enquanto Peter, com o canivete na mão, discorre sobre a mulher amada. Terminada a revelação, Peter usa o canivete para aparar as unhas.

Clarissa tem ímpetos de mandá-lo largar o canivete, mas se contém. Peter corre o dedo pela lâmina do canivete e, finalmente "vencido pelas forças espargidas no ar", desaba num choro convulsivo. Clarissa, sem agulha nem tesoura nas mãos, se inclina e, "antes que pudesse dominar em seu peito o alvoroço de plumas prateadas", beija-o. Peter substitui o canivete por um lenço estampado, com o que limpa o rosto e assoa o nariz.

Numa narrativa, os objetos possuem as funções não-excludentes de situar a estória, passar informação, expressar subjetividade ou motivar reação de personagem.

Portanto, um objeto pode ser lírico, épico ou dramático.

À semelhança dos objetos de Gittes e do trenó de Charles Foster Kane citado na epígrafe, agulha, canivete, vestido, tesoura, mesa marchetada, corta-papel ornado, delfim e candelabros, cadeiras encapadas, velhas e preciosas estampas inglesas, prataria e lenço estampado são elementos com função essencialmente épica: o narrador os selecionou para situar a estória e informar, entre outras coisas, que, socialmente, Clarissa Dalloway é bem-sucedida e Peter Walsh, um fracassado.

Se estão ali essencialmente como veículo de expressão da subjetividade dos dois personagens — tensão, insegurança, ciúme, ira, necessidade de ocupar as mãos —, agulha, canivete, tesoura e lenço são elementos com função lírica.

Se estão ali essencialmente com o objetivo de motivar reação de Peter — por exemplo, ele se sentir humilhado ou intimidado —, mesa marchetada, corta-papel ornado, delfim, candelabros, agulha e tesou-

ra são elementos com função dramática. Se está ali essencialmente para motivar reação de Clarissa, o canivete de Peter também.

São objetos, por exemplo, roupas, adereços, cartas, móveis, carros, árvores, animais e, num sentido mais largo, cenários e locações. Troféus são objetos dramáticos cuja função principal é motivar a sua conquista.

Em *Pulp Fiction*, o relógio que Butch herdara do pai e pelo qual arrisca a vida, em *Relíquia macabra*, a estatueta de mesmo nome, em *O senhor dos anéis*, o anel do mal que Frodo tem de destruir, o velo de ouro da estória de Jasão e Medéia são troféus, objetos dramáticos, objetivos de conquista.

Mesmo numa narrativa épica — que acolhe tramas, personagens e objetos que o narrador queira acolher —, um objeto só adquire pertinência se tiver função. Se não possui nenhuma das funções acima, o objeto não pertence à narrativa e deve ser ignorado pelo roteirista.

Se descreve um percurso dentro da narrativa, o objeto traça uma trilha.

No filme *A testemunha*, a mãe amish e o filho esperam, no banco da estação, o trem para Baltimore. O menino sussurra alguma coisa para a mãe, ela faz que sim. O menino se afasta, a mãe o chama, põe o chapéu em sua cabeça e o menino segue em direção ao banheiro.

Um homem lava o rosto ali, e o menino entra numa das baias de wc. Dois homens entram logo em seguida e matam o homem que lavava o rosto. Um dos matadores vasculha o banheiro atrás de uma possível testemunha.

Ele abre, uma a uma, as portas das baias de wc, o menino se esgueira sob a divisória, para a baia que o matador acabara de vasculhar, mas o chapéu fica para trás. Tomados de suspense, vemos a mão do menino, rápido, puxar o chapéu no instante em que a porta da baia era derrubada com um chute. O matador nada vê, seu cúmplice o chama e eles vão embora.

De volta ao banco da estação, o menino recebe, na cabeça sem chapéu, os afagos da mãe. Descansando sobre o banco, o chapéu que acabara de traçar uma trilha — ou, como o chapéu veio de antes dessas cenas e continuará na narrativa, um segmento de trilha.

No filme *Anjo azul* (1930), é um chapéu o que o professor Immanuel Rath esquece e que o faz voltar ao camarim de Lola (Marlene Dietrich) para, depois disso, sucumbir numa vida de dissipação e luxúria.

Como todas as trilhas, trilha traçada por objeto tem começo, meio e fim.

Billy Wilder e Charles Brackett estavam escrevendo o roteiro do filme *Ninotchka* e não sabiam como narrar a progressiva derrota da personagem-título face aos encantos do capitalismo. O produtor Ernst Lubitsch sugeriu que escrevessem a trilha de um chapéu — e assim foi feito.

No começo do filme, Ninotchka vê um chapéu na vitrine do Ritz Hotel e deplora: "Como pode sobreviver a civilização que permite que suas mulheres usem isso em suas cabeças?" Na segunda vez que vê o chapéu, Ninotchka emite grunhidos desaprovadores. Na terceira vez, em seu quarto, sem seus camaradas comunistas por perto, Ninotchka abre a gaveta e, quase feliz, coloca o chapéu na cabeça. Fim da trilha e moral da estória: o capitalismo é irresistível...

Repetindo Tomachevski, se for traçar trilha, a compra de um revólver indica que ele será usado. Se não é usado, o revólver é informação de veleidade.

Sim, objetos traçam trilhas, mas não chegue ao extremo de dizer, como vira-e-mexe lemos ou ouvimos, que tal objeto é um personagem. Não é possível isso. Como foi dito na seção "Personagem", não sendo pessoa ficcional que representa pessoa real ou conceito, um candelabro, um relógio ou uma cidade não é personagem.

TEMPO E PROGRESSÃO

"A habilidade de encurtar ou alongar o tempo é um requisito básico para se fazer cinema."

ALFRED HITCHCOCK

A mulher, muito chique, serelepe e sensual, entra na sala, larga o copo de bebida pela metade, pega a bolsa e abre a porta de saída. Você corta para o hall dos elevadores e a mulher, e a mulher, e... A mulher não sai.

Em lugar disso, surgem no hall as costas de um homem alto e igualmente chique. Junto com o espectador, o homem espera a mulher sair pela porta aberta, mas o que sai dali é o som do telefone que toca e a voz esganiçada da mulher que atende o telefone. O narrador entra no homem, o homem se aproxima lentamente da porta aberta, a câmera se torna lenta, a voz da mulher se torna grave, como se sufocasse.

Você corta rápido para uma cena curta com a mulher da voz esganiçada ao telefone e, deixando para trás a porta aberta e o homem lá fora, você corta para a amiga com quem a mulher fala.

Ao cortar para essa outra trama, você trabalhou o tempo da narrativa, adiou o desfecho da primeira trama, atiçou a atenção do espectador. Agora, o espectador tem diante de si uma névoa de enigmas e hipóteses: Quem é o homem chique? O que ele quer com a mulher? Ele entrará pela porta aberta sem ser convidado? Se entrar, o que fará? E a mulher, o que fará? A amiga da mulher será testemunha da entrada ou invasão do homem, ou ela já terá desligado o telefone?

Enquanto coloca o segundo brinco, a amiga da mulher chique diz que vai lá, tomar um drinque e contar um segredo daqueles que só podem ser contados pessoalmente. A amiga desliga o telefone e você tem um pequeno problema para administrar: como indicar que a amiga teve tempo de se locomover de um lugar a outro? Como, ligado a isso, mostrar o curso da trama da mulher e do homem chiques? Enfim, como trabalhar o tempo da estória e o tempo da narrativa?

Tempo da estória é aquele que uma estória percorre.

O tempo da estória de um homem que cai do oitavo andar até o chão é o tempo que o homem leva para cair do oitavo andar até o chão, o tempo da estória do filme *Cidadão Kane* vai do inverno de 1870 até o ano 1940, o do filme *2001 — Uma odisséia no espaço* (1968) vai da pré-história até o ano 2001.

Tempo da narrativa é aquele que uma estória leva para ser narrada.

Ao ignorar ou omitir os incidentes que lhe parecem desimportantes ou não-pertinentes, o narrador torna o tempo da narrativa mais curto do que o tempo da estória que narra. Em contrapartida, ao esmiuçar a estória ou incidentes seus, o narrador torna o tempo da narrativa mais longo do que o tempo da estória que narra.

Exemplos do primeiro caso são o filme *Cidadão Kane*, cujo tempo da estória é de 70 anos e cujo tempo da narrativa é de 119 minutos, e *2001 — Uma odisséia no espaço*, cujo tempo da primeira versão é de 156 minutos. Exemplos do segundo caso são o livro *Ulisses*, de James Joyce, cujo tempo da estória é menos de um dia e cujo tempo da narrativa toma bem mais do que um dia, e uma narrativa em câmera lenta, como o homem chique, no primeiro exemplo, ao se aproximar da porta aberta.

Exemplos de tempo da estória igual a tempo da narrativa, você tem em filmes como *Matar ou morrer* e *Punhos de campeão*, no seriado de tv *24 horas* e no filme *Sleep* (1963), no qual o diretor Andy Warhol colocou uma câmera num tripé e filmou, durante mais de cinco horas, uma pessoa (John Giorno) dormindo. (O filme, mudo e sem cortes, não careceu de roteirista.)

O que nos leva a concluir que o que dita o tempo da narrativa é a atenção que o narrador dedica aos seus pontos de foco.

Se ele dedicar pouca ou nenhuma atenção, a locomoção da amiga, na estorinha acima, virá numa elipse entre a cena do telefonema e

a cena em que ela chega ao apartamento da mulher chique — e, nesse caso, o tempo da narrativa será mais curto do que o tempo da estória. Se dedicar muita atenção, a locomoção será mostrada nos seus detalhes — e, nesse caso, o tempo da narrativa será igual ou mais longo do que o tempo da estória.

Uma narrativa épica acolhe bem a estória que percorre um longo período de tempo. Uma narrativa dramática acolhe melhor a estória que percorre o período de tempo mais curto possível.

Por narrar fatias de vida, uma narrativa épica acolhe o tempo que as suas estórias percorrerem.

Por narrar ações que motivam reações, uma narrativa dramática pede, além de espaço restrito — ou seja, proximidade entre agentes e reagentes —, um período curto de tempo — ou seja, o tempo das ações e das reações consecutivas. E você pode agregar urgência a esse tempo: são apenas 80 dias para o personagem dar a volta ao mundo, ao meio-dia em ponto será o duelo fatal entre o bandido e o mocinho, se o antídoto não chegar dentro de meia hora, o herói morre. Com isso, o tempo atua como reforço da tensão dramática, como mais um obstáculo que a ação tem de superar: o personagem conseguirá atingir o objetivo a tempo? Dorothy morrerá, quando a areia da ampulheta da bruxa tiver descido?

Ao narrar como, na progressão do tempo ou dos jogos das ações, os personagens são ou passam a ser, a narrativa épica e a dramática acolhem o tempo, longo ou curto, como elemento inerentemente seu. Uma narrativa lírica submete o seu tempo ao da subjetividade que ela narra — o que reitera a conclusão: o que dita o tempo da narrativa é a atenção que o narrador dedica aos seus pontos de foco.

Na maioria dos casos, uma cena mostra o que ocorre depois da cena anterior. O que muitas vezes você precisa narrar é quanto tempo depois ocorre o que ocorre depois. Ponteiros de relógio que giram rápido ou folhas que se soltam de um calendário são clichês usados para isso. Uma legenda — "Cinco anos depois" — é recurso épico

dos bons. Ou, de forma mais intrínseca, você pode narrar o tanto de tempo que passou através de referências nas falas, envelhecimento de personagens, decadência ou substituição de objetos por outros mais novos — como, por exemplo, o cinema norte-americano se fartou de fazer com os modelos de carros e roupas.

Progressão é o percurso traçado por uma estória ou por uma narrativa — ou por elementos seus.

É domingo, são 11 horas da manhã, a mesa do café ainda está posta, há migalhas de pão sobre a toalha e, na pia, já usados, dois pratos, duas xícaras e talheres.

Mal o garoto entra na cozinha, cheio de sono, fome e revolta pela noite passada na casa da tia Almerinda, sua irmã de 15 anos irrompe, eufórica com a festa da noite anterior. Confrontar o seu padecimento com a euforia da irmã era tudo o que ele não queria. Mas a garota não percebe nada além do par de ouvidos do irmão, nos quais se põe a despejar a narrativa da festa, da festança que foi o aniversário da sua maior amiga. O garoto até que tenta chegar à geladeira para pegar o que comer, mas a irmã vai para a frente dele, segura-o pelos ombros, implora, exige que ele preste atenção.

Muito provavelmente, a progressão da narrativa da festa percorre a progressão do tempo da estória. E o garoto ouve, repetidamente, o advérbio "e aí", "e aí".

Até que, com os ouvidos a zumbir e o corpo a desfalecer de sono, fome e revolta, o garoto percebe que os pais voltavam da corrida matinal. Num fio de voz, ele transfere, súplice: "Mãe, escuta só essa." A irmã desloca a sua narrativa para esses ouvidos bem mais prestigiados e o garoto, desistindo do café da manhã, vai fazer chá de camomila.

No nosso cotidiano, são freqüentes as narrativas cuja progressão percorre o tempo da estória. Nelas, não há os conectivos "por causa disso", "enquanto isso", "por outro lado" e assemelhados. Como na narrativa da garota, o que se tem são sucessivos "e aí, e aí" a percorrerem um

mesmo fio de estória, a conectarem o fim de um incidente ao começo do seguinte. Mas o nosso cotidiano e Aristóteles nos falam de outra progressão narrativa.

Disse Aristóteles na sua *Poética*, Capítulo X: "São diferentes os casos de *propter hoc* dos casos de *post hoc*." (Não, Aristóteles não escreveu nada em latim. As expressões "*propter hoc*" e "*post hoc*" vêm das traduções latinas do original grego, nas quais se baseiam as nossas traduções da *Poética*.)

São *post hoc* — do latim "depois disso" — as narrativas que percorrem a progressão temporal dos incidentes da estória.

Em *Cidadão Kane*, Jedediah Leland lê o programa da ópera; depois disso, Leland faz três picotes no programa da ópera; depois disso, Leland se abana com o programa da ópera todo picotado. Noutro exemplo de narrativa *post hoc*, o filme *Barry Lyndon* percorre a progressão temporal da estória do personagem-título, da sua adolescência à sua decadência.

Já no filme *Os imperdoáveis*, a prostituta Delilah Fitzgerald diz que é pequeno o pênis de seu cliente Quick Mike. Por causa disso, Quick Mike se enfurece e, apesar dos rogos de seu amigo Davey Bunting, retalha o rosto de Delilah Fitzgerald. Por causa disso, Delilah grita. Por causa disso, o seu cafetão Skinny corre até o quarto de Delilah. Por ver o estado de Delilah e a fúria de Quick Mike, Skinny encosta um revólver na cabeça do descontrolado, que, por causa disso, se controla.

E, por causa do ocorrido, o xerife Little Bill Daggett (Gene Hackman) decide punir Quick Mike com uma surra de chibata e a doação de sete potros para Skinny. Strawberry Alice, a líder das prostitutas, considera brandas e descabidas as punições. Por causa disso, reúne as economias das suas lideradas e oferece mil dólares a quem matar Quick Mike e seu amigo Davey Bunting — e a narrativa de *Os imperdoáveis* percorre, até o seu desfecho, não a progressão temporal da estória, mas a progressão causal dos incidentes da estória.

São *propter hoc* — do latim "por causa disso" — as narrativas que percorrem a progressão causal dos incidentes da estória.

Uma causa gera uma conseqüência que se torna causa de outra conseqüência que se torna causa de outra conseqüência — e que segue assim, até essa progressão findar ou ser abandonada pelo narrador.

Como uma conseqüência vem depois de uma causa, por dentro de toda progressão causal corre uma progressão temporal.

Assim, as nuvens se condensam e, *depois e por causa disso*, chove e, *depois e por causa disso*, o Homem de Lata se enferruja e, *depois e por causa disso*, ele não pode mais se mover e, *depois e por causa disso*, Dorothy lubrifica as suas junções e, *depois e por causa disso*, ele se move e, *depois e por causa disso*, ele fica feliz.

Ao compor uma narrativa de progressão causal, você colhe de dentro da progressão temporal da estória aqueles incidentes que se ligam entre si pela progressão causal que você deseja narrar, e abandona ou dedica menos atenção aos que se ligam apenas à progressão temporal. Com isso, a causalidade define não só o que será narrado, mas também o tempo da estória coberto pela narrativa. Se o intervalo entre o incidente A e o seu conseqüente B for de meses, será de meses o tempo coberto pela narrativa; se for de minutos ou segundos, o tempo coberto pela narrativa será de minutos ou segundos.

Se o principal ponto de foco da sua narrativa for uma fatia da vida ou uma sucessão de delírios de um personagem, provavelmente essa narrativa percorrerá a progressão temporal (*post hoc*) dos incidentes relevantes. Já uma narrativa focada nas ações dramáticas dos personagens provavelmente percorrerá a progressão causal (*propter hoc*) das reações que essas ações causam.

Noutras palavras, narrativas épicas e líricas tendem a percorrer uma progressão temporal, e narrativas dramáticas, uma progressão causal.

Mas há cuidados a se tomar.

Se, por exemplo, você narra a progressão temporal traçada por uma pesquisa atabalhoada, ou por flashes da memória ou dos delírios de um personagem, cuide para que essa narrativa fique clara — como ficou para a maioria dos espectadores, respectivamente, a de *Cidadão Kane* e, em menor medida, a de *Fellini oito e meio* (1963).

Em *Cidadão Kane*, o roteirista Herman Mankiewicz tinha um problema: como ziguezaguear pelos 70 anos da vida de um personagem e ao sabor das pesquisas atabalhoadas de um repórter, sem que o espectador se perdesse? A solução que Mankiewicz encontrou foi o documentário *News on the March,* que, logo no começo do filme, percorre a progressão temporal da vida de Charles Foster Kane. Em poucos minutos, o espectador é informado dos incidentes essenciais da vida de Kane e o filme, então, pode ziguezaguear, numa sucessão de flashbacks e flashforwards, sobre o que o documentário mostrou de forma linear. Não obstante, a progressão temporal da vida de Kane permeia todo o filme: o documentário falou da morte de Kane, um flashback mostra-o com cinco anos de idade e, depois disso, ziguezagueante, hesitante ou instável, a narrativa caminha decididamente para o final da sua vida — ou o que se deu pouco depois disso.

Como vimos, são duas as progressões temporais: a da estória e a da narrativa.

Progressão temporal da estória é aquela traçada pela sucessão dos seus incidentes: Forrest Gump chegou e depois partiu, o Visconde de Valmont ofendeu e depois foi ofendido, Guido Anselmi delirou e depois tornou a delirar. Nesses exemplos, vemos que a progressão temporal de uma estória pode ser ditada pela realidade objetiva — como em chegar e depois partir, ou em ofender e depois (e por causa disso) ser ofendido —, ou pela realidade subjetiva — como numa sucessão de delírios.

Diante de suas respectivas estórias, narradores épicos ou líricos podem optar entre seguir a progressão ditada pelo tempo da estória — objetiva ou subjetiva —, ou recompor essa progressão, fazer a sua

própria, ziguezaguear pelo tempo da estória. Narrador dramático não possui essa liberdade.

Por narrar ações de personagens a motivarem reações de outros personagens, um narrador dramático segue forçosamente a progressão temporal da realidade objetiva da estória: não é possível narrar uma reação antes da ação que a motivou. Isso explica por que relatos, rememorações e flashbacks são elementos e recursos estranhos ao dramático: ao direcionarem a narrativa para o passado, eles revertem a progressão da realidade objetiva da estória.

Quanto mais alto, maior é a queda, quanto mais distante, maior é o percurso: a progressão do personagem será tanto maior quanto mais afastado ele estiver do desfecho da trama.

Será maior a progressão da moça pobre que se torne rica, do que a da sua patroa rica que se torne mais rica; será maior a progressão do personagem que idolatre o pai que se revela um canalha, do que a de seu irmão que, desde o começo, desconfiava do pai.

Assim, no começo do filme *Coração satânico*, o personagem Harold Angel, gentil, recupera o chapéu que o vento soprara e o devolve à sua dona. No fim do filme, Angel terá cometido atrocidades sem tamanho.

Assim, em *O poderoso chefão I*, dentre os filhos do mafioso Don Corleone, Michael Corleone é o mais distante dos negócios do pai. Ele nos é apresentado como um militar pacato, noivo de uma pacata professora de crianças. No começo do filme, durante a festa de casamento de sua irmã Connie com Carlo Rizzi, Michael comete a inconfidência de contar para sua noiva Kay Adams como era um dos métodos de persuasão do pai: encostar uma arma na cabeça de quem quisesse persuadir. Diante da reação da noiva, Michael afirma: "Isso é minha família, Kay. Eu não sou assim."

No meio do filme, diante do pai semi-inconsciente numa cama de hospital, Michael afirma: "Eu vou cuidar do senhor. A partir de agora, eu estou com o senhor." De volta para casa, Michael surpreende os irmãos e os aliados, ao afirmar que Sollozo, o mandante do

atentado contra o pai, tinha de ser morto. E, para surpresa maior, acrescenta que quem deveria matá-lo era ele, Michael.

No fim do filme, Michael Corleone não só terá deixado de cometer inconfidências, como terá mentido, manipulado, matado, mandado matar pessoas e assumido a chefia de sua família mafiosa. Interpelado por Kay, agora sua mulher, sobre se foi ele quem mandara matar o cunhado Carlo, Michael mente, ao mesmo tempo em que determina: "Nunca mais faça perguntas sobre os meus negócios."

Aparentemente apaziguada, a mulher se afasta, para ver, na sala de onde saíra, os demais chefes mafiosos beijarem a mão do marido, agora chefão da família Corleone.

Em *O poderoso chefão II*, os roteiristas retomam a progressão de Michael.

No fim do filme, Michael está sozinho, sentado na penumbra da sala de sua casa em Lake Tahoe, e temos um flashback para um tempo anterior ao começo de *O poderoso chefão I*. É aniversário do pai de Michael, Don Vito Corleone, sua irmã Connie é apresentada a Carlo Rizzi e Michael afirma, diante dos irmãos Fredo, Sonny, Connie e do irmão por adoção Tom Hagen a sua independência da família: ele vai seguir carreira militar.

Voltamos do flashback para o plano final de *O poderoso chefão II*: Michael, na casa de Lake Tahoe, o olhar perdido no nada. A mando desse outrora pacato militar, seu irmão Fredo acabara de ser assassinado.

Ritmo e gradação

> *"Ninguém faz sexo num thriller. Ralenta demais a ação. Você perde o público jovem. No máximo, você tem um beijo no fim."*
>
> Oliver St. Ives, no livro *As horas*, de Michael Cunningham

Ritmo é a constante que emana de uma repetição no tempo.

Ritmo emana, por exemplo, das patas de um cavalo que trota, dos batimentos cardíacos, da respiração e das falas de um personagem.

Por sua vez, o ritmo das falas — como o de qualquer ação — pode emanar da emoção do personagem que fala.

Se, ao escrever, você necessitar de referente mais concreto do que emoção, faça como alguns atores: perceba o ritmo cardíaco ou a respiração que a emoção provoca no personagem e paute daí o ritmo das suas falas. Um personagem tenso terá ritmo cardíaco acelerado e respiração entrecortada — o que provocará falas de sintaxe quebrada e frases curtas. Ao pautar o ritmo das falas pela respiração do personagem, você antecipa e facilita o trabalho de respiração do ator.

Se as diferentes emoções dos diferentes personagens numa cena causarem uma polifonia dissonante de batimentos cardíacos, respirações e falas, paute o ritmo da cena pelo personagem principal dela. Se a cena se apóia na empatia ou na identificação com um personagem, é imperativo que o ritmo seja pautado por ele. Num estágio acima, se o seu roteiro se apóia na empatia ou na identificação com um personagem, é imperativo colocar na mão dele a batuta rítmica do roteiro. Por exemplo, em *Um corpo que cai* (1958), o personagem principal vive uma baita crise emocional que pauta o ritmo contemplativo do filme.

Num sentido largo, ritmo é a velocidade com que se narra.

Numa narrativa dramática canônica, a apresentação do mundo posto em sossego pede ritmo lento, o surgimento e a complicação do problema pedem aceleração do ritmo, até o ponto máximo, o clímax da narrativa, depois do qual o ritmo desacelera.

São, portanto, três as recomendações: haver ritmo, haver variação de ritmo e não haver variação desmotivada de ritmo.

A primeira recomendação visa criar uma referência, a segunda visa afastar o tédio e a terceira, evitar sustos e afrontas à credibilidade. Saber trabalhar ritmo e gradação é uma das marcas que diferenciam o roteirista profissional do amador.

Gradação — que a retórica clássica chama de *gradatio* — é a variação do ritmo da narrativa, da intensidade da ação ou da evolução dos incidentes.

O trabalho de gradação, portanto, se evidencia na escaleta.

O filme é *Coração satânico* e chove em Nova Orleans. Harold Angel chega ao hotel. Epiphany Proudfoot (Lisa Bonet) está à porta do quarto, molhada de chuva. Eles entram. Goteiras fazem Angel espalhar bacias pelo quarto. Epiphany liga o rádio, toca música. Eles dançam, se beijam, a música toca mais alto. Epiphany e Angel fazem sexo, a música do rádio cede lugar a som e música incidental, o ritmo dos sons e das imagens se acelera, a chuva aumenta, aumentam as goteiras, água escorre pelas paredes do quarto, as bacias não dão conta de reter a água, o sexo se intensifica, o quarto se alaga, o casal goza junto.

No filme *Cidadão Kane*, a gradação (ou, se você preferir, a degradação) do primeiro casamento do personagem-título é narrada seguindo o progressivo distanciamento de Kane e de sua mulher, Emily, em cafés da manhã.

No primeiro deles, Kane e a mulher, sentados próximos um do outro, são enquadrados num só plano. Nos seguintes, cada um é mostrado num plano em separado e, no último, o narrador recua para mostrar, novamente num só plano, o quanto eles estão distantes um do outro.

Cena 51 — Ext. Cobertura do Hospital — Dia — 1940.
...

LELAND
Emily fez o melhor que pôde, Charlie fez
o melhor que pôde mas, depois dos primeiros
meses de casamento, eles praticamente só
se viam no café da manhã. ...

Dissolve.

(Nota no roteiro: "As cenas seguintes percorrem um período de nove anos e acontecem no mesmo cenário, com mudanças apenas na iluminação, nos efeitos especiais fora da janela e nos figurinos.")

Cena 52 — Int. Casa de Kane — Sala de Café da Manhã — Dia — 1901.
Kane, de fraque e gravata branca, e Emily com roupa formal. Kane serve um copo de leite para Emily, inclina-se sobre a mulher e afaga a sua nuca. [No filme, esta abertura de cena é diferente.]

EMILY
(Excitada)
Charles!
(Gostando)
Vá se sentar no seu lugar.

KANE
(Indo para a sua cadeira)
Você está linda.

EMILY
Não posso estar. Nunca na minha vida eu fui a seis festas numa mesma noite. Nunca fui dormir tão tarde.
...
KANE
...Adoro você.

Eles olham um para o outro.
...
Dissolve out.

Dissolve in.
Cena 53 — Int. Casa de Kane — Sala de Café da Manhã — Dia — 1902.
Kane e Emily — figurinos diferentes, comida diferente.

EMILY
Você faz idéia do quanto me fez ficar esperando, ontem à noite, enquanto dava aquela sua passadinha de dez minutos no escritório? ...

KANE
Você é a esposa mais bonita que eu já tive.

EMILY
Charles, se eu não confiasse em você...
...
Dissolve.

Cena 54 — Int. Casa de Kane — Sala de Café da Manhã — Dia — 1904.
Kane e Emily — figurinos diferentes, comida diferente. Emily está vestida para sair.

EMILY
(Amena)
Acho que preferia uma rival de carne e osso.

KANE
Ah, Emily, até que eu não passo tanto tempo...

EMILY
Não é só o tempo. São as coisas que você publica, atacando o presidente...

KANE
Você quer dizer tio John.

...

Dissolve.

Cena 55 — Int. Casa de Kane — Sala de Café da Manhã — Dia — 1905.
[Esta cena consta apenas do roteiro.]
Kane e Emily — figurinos diferentes, comida diferente.

EMILY
Quando as pessoas tornam uma questão de honra não admitir o *Inquirer* em suas casas, Charles... Margareth English diz que o grupo de leitura da Assembléia já tem mais de 40 nomes que decidiram cancelar a assinatura do jornal...

KANE
Isso é ótimo. Mr. Bernstein vai ficar radiante. Emily, quando um amigo seu cancela a assinatura do jornal, isso significa um nome a menos na lista dos devedores. Você sabe muito bem que é quase uma questão de honra entre os ricos não pagar o jornaleiro.

Dissolve out.

Dissolve in.
Cena 56 — Int. Casa de Kane — Sala de Café da Manhã — Dia — 1906.
Kane e Emily — figurinos diferentes, comida diferente.

EMILY
Ontem, o seu amigo Bernstein mandou de presente para o Júnior a mais incrível das monstruosidades. É simplesmente impossível colocar aquilo no quarto do menino.

KANE
Mr. Bernstein pode fazer uma visitinha ao quarto do menino.

EMILY
Pode, mesmo?

KANE
(Seco)
Pode.

Dissolve.

Cena 57 — Int. Casa de Kane — Sala de Café da Manhã — Dia — 1908.
Kane e Emily — figurinos diferentes, comida diferente.
[Aqui, transcrevo o diálogo do filme.]

EMILY
Sabe, Charles, as pessoas vão pensar...

KANE
... O que eu mando elas pensarem.

Dissolve.

Cena 58 — Int. Casa de Kane — Sala de Café da Manhã — Dia — 1909.
Kane e Emily — figurinos diferentes, comida diferente. Os dois em silêncio, lendo jornais. Kane lê o seu *Inquirer*, Emily lê um exemplar do *Chronicle*.

Dissolve out.

No mesmo filme, a incompetência da segunda mulher de Kane como cantora de ópera é narrada seguindo o gradual enfraquecimento das lâmpadas de serviço dos sucessivos palcos nos quais Susan Alexander se apresenta — até que o filamento de uma lâmpada se rompe, a tela fica escura para, em seguida, mostrar Susan prostrada em sua cama, quase morta por tentativa de suicídio.

Se a apresentação da narrativa deve conquistar a atenção do espectador, o que se segue a ela deve reter a atenção conquistada.

Uma estratégia narrativa, talvez mais voltada para cinema, recomenda apresentações lentas, silentes, ajustadas ao ritmo e ao silêncio em torno do espectador, àquela altura. A premissa que inspira essa postura é a de que uma apresentação estrepitosa e acelerada pode atropelar a percepção do espectador que chega e impedir a sua conexão. É isso o que diz Von Ellstein, o personagem diretor, em *Assim estava escrito*: "Se toda cena for um clímax, o filme se desfará como um colar partido. A tensão precisa crescer — e lentamente, às vezes."

Outra estratégia, talvez mais voltada para tv, recomenda apresentações aceleradas e estrepitosas, seja para arrebatar de imediato, seja para se ajustar ao ritmo e ao ruído em torno do espectador.

Na complicação da narrativa, também chamada de Ato II, a gradação é crucial. É ali que a estória percorre a sua maior extensão, as ações se intensificam, o ritmo da narrativa se acelera. Uma gradação mal trabalhada na complicação resulta em danos severos ao roteiro como um todo e à conseqüente desconexão do espectador.

O trabalho de gradação reforça a recomendação de se começar a imaginar uma estória pelo chamado Ato III, o clímax-desfecho: é o clímax-desfecho que vai ditar que pontos de foco serão necessários à narrativa, como apresentá-los e que percurso e gradação eles vão descrever para chegar ali.

Na contramão da gradação, Lajos Egri chamou de "conflito estático" aquele que não conduz à variação.

Numa família que já tenha sedimentado uma prática de conflitos, você observa discussões do tipo — "Por quê?" — "Porque não!" — "Por que não?" — "Porque não, e está acabado!". Como diz o popular, são discussões que não levam a nada, a não ser àquela dose diária de conflito. Por "não levar a nada", o conflito estático trava a ação, impede a gradação, a estória marca passo.

Muitas vezes, para disfarçar o fato de que o conflito é estático, são acrescentadas à cena movimentação frenética e gritaria histérica — que, se não levam a narrativa a nada, podem levar o espectador a se desconectar.

Se o interesse do espectador pede complicação dos incidentes, intensificação das ações e aceleração do ritmo da narrativa, o fôlego dele pede pausas nisso tudo.

Muitos dramaturgos e roteiristas costumam desacelerar o ritmo da narrativa no segmento que antecede um clímax — antes da tempestade, a bonança —, para, no clímax, acelerarem. Veja, por exemplo, ao final da Cena 93 do filme *Blade Runner*:

INT. QUARTO DE TYRELL — NOITE 93

...

Batty está prestes a abraçar Tyrell. Tudo parece estar bem. Batty se levanta, coloca as mãos no rosto de Tyrell e — crack! — a cabeça de Tyrell se quebra como madeira seca.

Pelo correr da narrativa, desacelerações pontuais de ritmo podem indicar o fim de um incidente e o início do seguinte — permitindo, com isso, que o espectador tome fôlego. Ou, com Alfred Hitchcock, "dê à platéia um descanso, antes de voltar ao horror". Fiquemos com quatro exemplos, entre muitos.

Na tragédia *Antígona*, de Sófocles, a luta mortal entre Antígona e Creonte é antecedida por cena cômica, Shakespeare faz com que incidentes intensos sejam antecedidos por cenas de "tomada de fôlego", de baixa tensão, e Beethoven faz a suavidade anteceder muitos dos momentos de arrebatamento musical.

Na peça *Édipo rei*, de Sófocles, entre Édipo tomar a decisão de descobrir quem é o assassino de Laio e reconhecer que é ele o assassino, há uma alternância de acelerações e desacelerações.

- Édipo chama Tirésias, Tirésias diz que nada sabe;
- Édipo acusa Tirésias de ter a ver com a morte de Laio, daí não querer falar;
- Tirésias revela que Édipo é o assassino de Laio;
- Édipo replica que Tirésias está mancomunado com Creonte, para conquistarem o trono;
- Tirésias afirma que, apesar de ver, Édipo está cego; e profetiza que Édipo só verá quando estiver cego;
- Jocasta fala da profecia de Laio ser morto pelo filho, e de seu filho ter sido abandonado;
- Édipo se lembra de ter matado um homem no lugar que Jocasta descrevera;
- Édipo manda chamar o empregado de Laio que sobrevivera ao ataque;
- chega a notícia de que morrera Pólibo, o pai adotivo de Édipo; Édipo fica aliviado: ele não matara seu "pai";
- Édipo diz temer se casar com sua "mãe" Mérope, esposa de Pólibo;
- um Mensageiro diz que Édipo não deve temer isso: Pólibo e Mérope não eram seus pais. O Mensageiro revela que recebera Édipo das mãos de um pastor e o dera a Pólibo;
- Jocasta percebe a verdade, se apavora e implora que Édipo encerre as investigações;
- Édipo acusa Jocasta de temer sua possível origem plebéia e recusa o apelo da mãe-mulher;
- Jocasta sai de cena, a gritar: "Ele está perdido!";
- Édipo demanda ao Coro: "Quero a verdade! Quero descobrir quem sou!";
- entra o Pastor: ele não quer falar;
- Édipo o força e ele revela: a criança que entregara ao Mensageiro era filho de Laio e Jocasta, e acrescenta: "Se vós sois quem o Mensageiro diz ser, vós estais condenado ao infortúnio!";

- Édipo descobre quem ele é e o que fez — e roga: "Luz, que eu jamais torne a vê-la!";
- Jocasta se enforca;
- Édipo se cega.

Flashback e *flashforward*

Flashback é a exibição (em inglês, *flash*) de incidente que ocorreu antes (em inglês, *back*) do que está sendo narrado.

A retórica clássica chama flashback de *analepsis*.

O flashback se liga ao momento presente da narrativa por relação conceitual do narrador ou de um personagem — em geral, por motivação, causa ou lembrança, associação de idéias.

Flashback é épico ou lírico, jamais dramático.

O flashback é épico se a relação conceitual que o gerou foi ditada pelo narrador. Nesse caso, sua função principal é informar o espectador.

O flashback é lírico se a relação conceitual que o gerou foi ditada por um personagem. Nesse caso, sua função principal é expressar a subjetividade desse personagem.

Por não participar de jogo de ações, um flashback jamais será dramático.

Perguntado sobre qual a melhor forma de se usar flashback, o escritor Sinclair Lewis respondeu: "É não usar." Essa postura você também vai encontrar nos roteiristas mais radicalmente dramáticos.

Como a narrativa dramática progride segundo os jogos das ações dos personagens, e como não é possível jogos de ações conterem flashbacks, um flashback — épico ou lírico — é, mais do que interrupção, uma reversão dessa progressão. Em alguns casos, um flashback é fonte de confusão, um quase susto para o espectador. Num

contexto dramático, recomenda-se que, sempre que possível, o flashback seja substituído por personagem embutindo relato na sua ação dramática. Uma outra alternativa — personagem apenas relatando — interrompe a progressão dramática e não mostra as imagens que um flashback mostraria. Relato através de voz over é alternativa ainda mais estranha a um contexto dramático.

Menos na narrativa lírica, mais na épica e definitivamente na dramática, a clareza vai pedir que você use elementos conectivos entre o momento presente e o começo ou o fim de flashback. Um exemplo canônico de elemento conectivo de começo de flashback é a fala "Eu me lembro de...". Um mesmo objeto de cena em ambos os tempos da estória é outro conectivo usual.

Em televisão, o uso de flashback requer mais cuidados do que em cinema, devido aos convites à dispersão que o espectador tem em torno de si. Se um fato dispersivo — uma pessoa que passe diante do aparelho de tv — ocorrer na hora em que estiverem sendo mostrados os elementos conectivos entre os dois tempos da estória, o espectador poderá ficar confuso: "Onde é isso? Quando é isso? Como é que o personagem veio parar aqui?" Em contrapartida, por constantemente precisar relembrar incidentes de sua vasta massa de estória, novelas de tv pedem flashbacks.

Numa narrativa épica, os avanços e recuos do narrador pela estória que narra dão legitimidade ou até necessidade ao uso de flashback: da mesma forma que num filme lírico como *O sexto sentido* o ponto de vista é o recurso mais importante da sua narrativa, no épico *Cidadão Kane* o recurso mais importante é o flashback.

Numa narrativa lírica, como a progressão é ditada pela subjetividade de um personagem, o flashback não é sentido como interrupção, nem sequer como recuo na estória. Se a subjetividade do personagem dita um flashback, ele faz parte da progressão da estória.

O tamanho de um flashback varia enormemente. Um flashback pode conter apenas um objeto, um incidente, uma trama inteira ou, como ocorre no filme *Crepúsculo dos deuses*, quase toda a narrativa. Nesse filme, um morto narra seus últimos dias de vida.

Alguns roteiristas chamam de *insert* o flashback ou o flashforward muito curto.

Flashforward é a exibição ("flash") de incidente que vai ou pode ocorrer adiante ("forward") do que está sendo narrado.

A retórica clássica chama o flashforward de *prolepsis* ou de *anticipatio*.

Por hipótese, um personagem tem uma intuição ou um raciocínio indutivo poderoso que, aliado a um pavor de decepção, o leva a antecipar incidentes. A expressão dessas antecipações pode se dar através de falas do personagem ou de cenas que ele imagine a partir do que percebe. Nesse segundo caso, o personagem gerará flashforwards.

Flashforward é épico ou lírico, jamais dramático.

Flashforward é lírico se exibir as antecipações de um personagem — como, por exemplo, as do personagem imaginado no parágrafo anterior. Nesse caso, sua função principal é expressar a subjetividade do personagem.

Flashforward é épico se exibir as antecipações de um narrador. Nesse caso, sua função principal é informar e, muitas vezes, funcionar como um *teaser*, um instigador a cravar ganchos de expectativa no espectador. *O poderoso chefão III* nos dá um exemplo de flashforward ditado por narrador.

Enquanto faz a barba, Michael Corleone pede ao sobrinho Vincent Corleone (Andy Garcia) que vá se encontrar com Altobello, um chefe mafioso de quem Michael desconfia. A seqüência das cenas do planejamento desse encontro é intercalada com a seqüência das cenas do encontro entre Vincent e Altobello. A seqüência do encontro é flashforward da seqüência em que o encontro é planejado.

Por serem expressão de um personagem — ou seja, por serem colhidos de uma massa de estória — o flashback e o flashforward líricos são elementos de estória.

Por serem determinação de um narrador — ou seja, por serem agregados a uma massa de estória — o flashback e o flashforward épicos são recursos de narrativa.

Como o flashback — e pela mesma razão: por não participar de jogo de ações —, um flashforward jamais será dramático.

Elipse

"No final das contas, dramaturgia é a vida sem as partes chatas."

Alfred Hitchcock

"Quando escrevo, deixo de fora as partes que as pessoas pulam."

Elmore Leonard

Elipse é a omissão de elemento de estória.

O filme é *O incrível exército de Brancaleone* (1966), a plantação de trigo se estende até o alto da colina e Brancaleone da Norcia (Vittorio Gassman) e Teofilatto dei Leonzi (Gian Maria Volonté) iniciam uma contenda com espadas. O primeiro golpe de Brancaleone não atinge o antagonista, mas ceifa um tanto de trigo, Teofilatto responde com golpe semelhante, que é revidado com outro equivalente — e assim seguem os dois contendores.

O fôlego dos dois é firme, a capacidade de um ferir o outro é nula, a plantação de trigo é vasta e, não houvesse elipses, teríamos uma cena mais longa do que o nosso interesse seria capaz de suportar. O que vemos — e que nos salva do tédio — é uma sucessão de tomadas a mostrar segmentos da contenda (e da ceifa) que se desenrola, até nada restar da plantação de trigo, nem do fôlego dos ilesos contendores (e ceifeiros).

Transformar massa de estória em narrativa implica selecionar, da massa de estória, elementos gradativamente mais específicos: as tramas e, de dentro delas, os incidentes e, de dentro deles, as cenas e, de dentro

delas, os personagens, as ações, os objetos e o mais que se queira narrar. Ao fim e ao cabo, o que se tem é uma seqüência de cenas constituídas de elementos que não devem ou não podem ser omitidos.

Num programa de culinária na tv, por exemplo, o narrador não pode mostrar todos os elementos envolvidos, nem deve mostrar toda a ação de selecionar e lavar e descascar e cortar e temperar os ingredientes, e cozer e decorar e servir a comida. Noutras palavras, o narrador não pode narrar tudo, nem deve deixar a narrativa seguir em tempo real. Assim, ele seleciona quais elementos mostrar e quais omitir — por exemplo, a coifa, o fogo e boa parte do processo de cozimento podem ser omitidos. (Como você vê, entendo elipse não apenas como "quebra da continuidade temporal", como definiu Gérard Genette, mas como omissão de qualquer elemento da estória — inclusive um segmento temporal.)

Muitas vezes, a narrativa cobre segmentos elíticos de uma trama com segmentos de outra trama.

No exemplo acima, os segmentos elíticos podem ser cobertos com cenas da visita à fábrica de um dos ingredientes ou um papo com um convidado ou piadas ou pérolas de sabedoria sobre culinária e vida.

No filme *Cerimônia de casamento*, um Rolls-Royce dourado assoma na alameda da mansão em que se dá a recepção do casamento, e pára à porta principal. No hall, o porteiro, vistoso e fardado, se perfila, e um corte nos leva a uma curta cena de outra trama, na qual quatro garotos posam para uma foto e o jardineiro, sorrateiro, se põe do lado deles. Outro corte nos traz de volta à trama do Rolls-Royce e vemos, de gravata cor-de-rosa, o passageiro do carro já no hall, o porteiro a pedir-lhe o convite, ele se identificar como William Williamson e, depois de examinar-lhe o porte, seguir o porteiro. A curta cena da fotografia cobriu o segmento de trama elítico, durante o qual William Williamson se deslocou do carro até o hall.

Na história do cinema, a elipse que cobre o maior período de tempo é provavelmente a do macaco pré-histórico que, no filme *2001* —

Uma odisséia no espaço, lança para o alto um pedaço de osso que se funde com uma nave espacial.

O convite à elipse ocorre quando a narração de um elemento da estória é desnecessária ou não-pertinente, ou agride ou entedia o espectador — ou o leitor. Como observa Choderlos de Laclos, numa nota em seu livro *As ligações perigosas*: "Nesta carta, Cécile Volanges relata minuciosamente tudo o que se refere à sua pessoa nos acontecimentos de que o leitor ficou a par no fim da Primeira Parte. Julgou-se dever omitir a repetição."

A interdição à elipse ocorre quando a omissão de um elemento da estória impede o entendimento do que se narra ou provoca uma progressão aos saltos. Noutras palavras, a interdição ocorre quando a elipse se torna não economia, mas lacuna.

Um roteirista experiente pode até confiar na sua intuição e decidir que, se cogitou omitir, é sinal de que deve omitir — e aqui entramos num território onde ocorrem algumas disputas conceituais.

Há aqueles que recomendam que você dissolva toda e qualquer ambigüidade ou dúvida possível, que o seu roteiro deve ser o mais claro e o menos elítico que der.

Outros afirmam que roteiro, como qualquer obra de arte, pressupõe ambigüidade e economia, que o espectador, dentro do seu discernimento, vai perceber e suprir. Ou não — e daí vai conviver com indagações, questionamentos. Que ser claro e explícito é roubar do espectador a participação, a liberdade de "escrever" a estória com você.

Diante do quê os primeiros vão replicar que espectador não está ali para complementar trabalho de quem quer que seja; que espectador está ali para ser servido de uma estória com começo, meio, fim, pé e cabeça, e narrada com clareza, sem ambigüidade nem economia. Que é pedante, preguiçoso ou incompetente o roteirista que não narra assim.

Essa disputa é decidida pelo tipo de espectador para quem você esteja escrevendo: o seu espectador quer ou não quer participar da "escrita" da estória?

Há narrativas que não se sustentam sem elipses cuidadosamente trabalhadas — o filme *Coração satânico* é uma delas.

Nele, o roteirista Alan Parker tinha de narrar a série de crimes perpetrados por Harry Angel, de modo que personagem e espectador só se dessem conta da autoria dos crimes no fim da narrativa. Para ocultar de Angel os seus crimes, o roteirista imaginou amnésia no perfil dele; para ocultar do espectador, colocou o narrador dentro de Angel. E assim, omitidos pela amnésia, os crimes foram para as elipses. No fim do filme, ao se relacionar com uma personagem de nome Epifania, revela-se a Harry Angel — e, em conseqüência, ao espectador — quem ele é e os crimes que perpetrara. E os incidentes, antes elíticos, são mostrados.

Vejamos, em seguida, como *Coração satânico* e outras narrativas trabalham índices e que tais.

Índice, metonímia e metáfora

> *"Eu estava preocupado que a platéia se perguntasse: 'Onde estão os pássaros?' Por isso, tivemos um ataque isolado de uma gaivota em Melanie, um pássaro morto junto à casa da professora e pássaros nos fios, quando a garota sai de casa. Tudo isso dizia para a platéia: 'Não se preocupe. Os pássaros estão vindo aí.'"*
>
> Alfred Hitchcock

Rolam os créditos de abertura do filme *Coração satânico* e quase não ouvimos uma voz over sussurrar, duas vezes, "John". Um pouco mais adiante, sobre o título original do filme, *Angel Heart*, ouvimos, mais uma vez, o sussurro, "John". Em seguida, começa o filme e estamos em Nova York, 1955.

O detetive particular Harold Angel se encontra com Louis Cyphre (Robert de Niro) que o contrata para que descubra o paradeiro de um certo John, Johnny Favorite, um cantor de blues que gozara de algum sucesso antes da Segunda Guerra Mundial. Durante esse encontro, Angel discorre sobre o seu nome, quando é interrompido por Cyphre, que

diz: "Johnny Favorite." Angel não entende, Cyphre pergunta se ele não se lembra desse nome, Angel diz que não e Cyphre pergunta se ele também esteve na Guerra. Angel responde que sim, mas por pouco tempo: sofrera um acidente e foi logo mandado de volta.

Ao se despedirem, enquanto aperta a mão de Angel, Cyphre comenta: "Engraçado, mas tenho a sensação de já ter estado com você." Angel diz que não e parte.

No rastro da investigação de Angel, são brutalmente assassinados o médico Albert Fowler, o músico Toots Sweet, a ex-namorada de Johnny, Margaret Krusemark, o pai dela e Epiphany Proudfoot, filha de Johnny. No fim do filme, Angel descobre que todas essas mortes tinham sido, na verdade, um acerto de contas de Louis Cyphre, na verdade, Lúcifer, com todos os que acobertaram Johnny Favorite, e que tinham, na verdade, sido cometidas por Harold Angel, na verdade, Johnny Favorite, que, com amnésia, não se lembrava de nada.

Johnny vendera sua alma para Lúcifer, em troca de fazer sucesso como cantor, para, em seguida, tentar fugir desse pacto, roubando, num ritual vodu, a alma e a identidade de um soldado, Harold Angel, que ele, Toots e Margaret seqüestraram no Times Square. (O coração do soldado, que eles arrancaram nesse ritual, forneceu o título original do filme, "Angel Heart".) Em seguida, Johnny Favorite, agora Harold Angel, foi para a Guerra, onde sofreu o acidente que lhe deformou o rosto e lhe causou a amnésia. De volta da Guerra, foi internado numa clínica, de onde fugiu, com a ajuda de Fowler, Margaret e do pai dela. Esses dois o deixaram no mesmo Times Square onde ele tinha seqüestrado o soldado.

Agora, Johnny Favorite recebia a punição pelo pacto rompido e nós entendemos as falas iniciais de Lúcifer e por que, nos créditos de abertura, uma voz over sussurrara "John": essas falas e sussurros eram os primeiros de uma série de índices que iriam ajudar a compor a narrativa de *Coração satânico*.

Índice é um elemento de estória ou um recurso de narrativa que indica o que vai ocorrer ou o que ocorreu.

Por exemplo, a compra de revólver, a indicar que vai ocorrer um crime, e o estampido de revólver, a indicar que um crime ocorreu.

Como você vê, índices se definem por sua função na narrativa — indicar incidentes —, não por sua natureza. A natureza de um índice é o elemento ou o recurso que lhe dá forma — voz em off, voz over, fala, ação, objeto, som, outro incidente, ou o que seja.

Índice é o mesmo que indício.

Em *Janela indiscreta*, o índice da trama principal vem, logo no começo do filme, numa fala da enfermeira Stella, a personagem-orelha de Jeff: "Eu devia ser vidente, em vez de enfermeira. Tenho faro para problema. ... Farejo problema bem aqui neste apartamento. Primeiro, você quebra a perna, depois, fica olhando pela janela, vendo coisa que não devia ver. Problema..."

No fim do filme, constatamos que a enfermeira-vidente percebera bem os índices de que Jeff iria enfrentar problemas.

Índices também têm a função de revelar traços de perfil de personagem que se manifestarão ou se manifestaram em incidentes: personagem com perfil destrutivo pode quebrar palitos de fósforo antes ou depois de quebrar pescoços.

Um trabalho de índices bem-sucedido prepara a ocorrência de incidente que, por surpreendente que seja, provoca no espectador um "Claro! Como foi que eu não previ!"; um trabalho de índices bem-sucedido contribui para a verossimilhança do que se narra.

Tanto em literatura quanto em roteiro, os trabalhos de progressão e gradação da narrativa vão fazer farto uso de índices. Narrativas policiais, estas vão se refestelar em índices.

Logo no primeiro encontro dos dois, o detetive Sherlock Holmes encanta o dr. John Watson, ao relacionar os índices aos incidentes que eles indicam. (A tradução de *Um estudo em vermelho*, de Arthur Conan Doyle, é de Hamilcar de Garcia.)

> Eis aqui um cavalheiro com ar de médico, mas ao mesmo tempo com gestos de militar. É evidentemente um médico do exército. Ele acaba de chegar dos trópicos, porque seu rosto está amorenado e essa não é a

cor natural da sua pele, visto que seus punhos são brancos. Ele sofreu privações e enfermidades, conforme o demonstra o seu rosto emaciado. Além do mais, recebeu um ferimento no braço esquerdo, porquanto o mantém numa posição rígida e pouco natural. Em que lugar dos trópicos um médico do exército inglês poderia ter passado por tantas dificuldades e ser ferido no braço? No Afeganistão, naturalmente.

Com Roman Jakobson, "o índice opera através da contigüidade entre o seu significante e o seu significado. ... Robinson Crusoé encontrou um índice. Seu significante eram pegadas na areia, o significado, a presença de um homem na ilha."

Nesse sentido, a estrutura do índice é a mesma da metonímia.

Metonímia é a figura de retórica na qual um termo é usado no lugar de outro, com o qual mantém relação de contigüidade.

Um exemplo célebre de metonímia é a expressão de Marco Antônio, na peça *Júlio César*, de Shakespeare, ao pedir a atenção da sua platéia: "Emprestai-me vossos ouvidos!" A metonímia opera através da contigüidade entre elementos da realidade: "ouvidos" por "atenção". Num índice, nuvens densas indicam um elemento contíguo a elas: a chuva.

Como é típico de narrativas policiais, *Chinatown* contém muitos exemplos disso. Num deles, Gittes chega à casa da sra. Mulwray, observa a água que não pára de correr para dentro de um laguinho e o jardineiro japonês comenta: "É *luim pala* a *glama*..." Mais tarde, essa fala estabelecerá uma relação de contigüidade com outro incidente: a água era ruim para a grama por ser salgada, como salgada era a água encontrada nos pulmões do cadáver de Hollis Mulwray, assassinado justamente naquele laguinho.

Metáfora é a figura de retórica na qual um termo é usado no lugar de outro, com o qual mantém relação de similaridade.

Uma metáfora opera através da similaridade entre elementos conceituais do personagem ou do narrador. Ao chamar de "gato" o

rapaz à sua frente, a garota faz uso de uma metáfora que opera através de similaridade: um gato e o rapaz que ela vê são belos, se movimentam com sensualidade etc.

No filme *Cidade de Deus*, Alicate tem uma visão na qual um peixe grande devora um peixe pequeno — e estabelece a relação de similaridade com a sua vida: como o peixe pequeno, Alicate estava prestes a ser devorado pelo peixe grande, a polícia que o acuava.

Por operarem com elementos da realidade, as metonímias são essenciais a narrativas ditas realistas ou naturalistas.

Por operarem com elementos conceituais, as metáforas são essenciais a narrativas ditas românticas, simbolistas ou expressionistas.

Para selecionar os índices para a sua narrativa, você precisa conhecer o final da estória. Só assim você pode saber qual elemento ou recurso é índice de qual incidente.

Suspense, surpresa, gancho e ironia dramática

> *"Seja qual for a forma que você escolher para encenar a ação, sua preocupação fundamental é reter ao máximo a atenção da platéia."*
>
> Alfred Hitchcock

Partamos de uma premissa:

É inútil falar para quem não quer ou não pode ouvir.

No início do século passado, o "pai da linguagem cinematográfica" D.W. Griffith (1875-1948) já preconizava: "Façam com que os espectadores riam, chorem e esperem." De fato, como todo processo de sedução, as estratégias narrativas estão a serviço de, no mínimo,

atrair e reter a atenção do espectador. Televisão, por sua premência em vender produtos, leva essa questão a extremos.

Alguns dos meios para atrair a atenção do espectador não estão necessariamente no âmbito de trabalho do roteirista. A seleção da estória, seu tema, premissa ou título pode ter partido de um produtor. Você também tem pouca ou nenhuma ingerência no lançamento, publicidade e marketing do filme ou programa de tv que o seu roteiro gerou. Em essência, seus meios de atrair e reter a atenção do espectador pertencem ao âmbito da forma de narrar.

Os meios para atrair a atenção do espectador vêm, em sua maioria, na apresentação da estória. Como veremos no capítulo "Narrar uma estória", eles têm a função de um aceno, um piscar de olhos, psiu, ei, alô, senhoras e senhores!

Os meios para reter a atenção do espectador podem ser de conteúdo — por exemplo, pelo que possua de interessante e de emocionante o que se narra —, ou formais — por exemplo, através da variação de ritmo da narrativa, de suspense, surpresa, gancho e ironia dramática.

Vimos variação de ritmo na seção "Ritmo e gradação". Vejamos, agora, suspense, surpresa, gancho e ironia dramática.

Suspense é a expectativa de um incidente.

"Suspense" vem do latim *suspendere* — "suspender", "pendurar". Nesse sentido, o seu exemplo canônico é o do personagem suspenso à beira de um precipício — o que em inglês é chamado, muito a propósito, de *cliffhanger*. Alfred Hitchcock chegou a afirmar que "suspense é o recurso mais poderoso para se reter a atenção do espectador".

A partir de um incidente, personagens e espectadores são tomados de perguntas referentes a possíveis conseqüências: "O que vai acontecer depois?", "Como vai acontecer?", "Qual será a reação do personagem?", "Como é que isso vai terminar?" Essas perguntas são motivações para os personagens seguirem agindo e os espectadores seguirem assistindo à narrativa — ou seja: criar perguntas e protelar

respostas, para prolongar as ações dos personagens e reter a atenção dos espectadores.

No suspense, uma informação é seguida de uma pergunta.

Uma narrativa de suspense começa com uma informação — Algo pode acontecer —, seguida de uma pergunta — O que vai acontecer? —, o que deflagra a expectativa. Em seguida, a expectativa decresce e daí segue, crescendo e decrescendo, conforme seja possível protelar o seu desfecho, sem que se perca a atenção do espectador. No clímax-desfecho, a narrativa atinge o seu grau mais intenso e se resolve. Como uma narrativa dramática contém personagem a perseguir objetivo, o suspense lhe é intrínseco: o espectador vive a expectativa de se e quando o personagem vai atingir seu objetivo.

Narrativa de suspense trata de incidentes nos quais a informação do personagem é insuficiente e a do espectador, menor do que a sua capacidade de inferir ou de imaginar — ou o desfecho seria antecipado e o suspense, encerrado. Numa narrativa com narrador acima da massa de estória, o espectador recebe informações a que os personagens não têm acesso. Nesse caso, o narrador, onisciente, coloca o espectador "na poltrona da onisciência". Alfred Hitchcock nos fala disso.

Alec Coppel e Samuel Taylor escreveram o roteiro do filme *Um corpo que cai* a partir do livro *D'Entre les morts*, de Pierre Boileau e Thomas Narcejac. No livro, diz Hitchcock:

> A estória está dividida em duas partes. A primeira vai até a morte de Madeleine, quando ela cai da torre da igreja. A segunda parte começa com o protagonista encontrando Judy, uma morena muito parecida com Madeleine. É no começo dessa segunda parte que o protagonista tenta fazer com que Judy fique como Madeleine — e é só no fim que o protagonista e o leitor descobrem que Madeleine e Judy são a mesma pessoa. Essa é a virada, a surpresa final. No roteiro, usamos uma abordagem diferente.
>
> No começo da segunda parte, quando o protagonista (James Stewart) encontra a morena, a identidade de Judy é informada, mas apenas para

o espectador. Stewart desconhece, mas o espectador já sabe que Judy não é apenas uma garota parecida com Madeleine: ela é Madeleine.

Todos foram contra essa mudança. Achavam que a informação deveria ser guardada para o final do filme. Eu me coloquei no lugar de uma criança cuja mãe está contando uma estória. Sempre que houvesse uma pausa na narrativa da mãe, a criança perguntaria: "E depois, mamãe?" Na forma como estruturei a narrativa, a criança, sabendo que Madeleine e Judy eram a mesma pessoa, perguntaria: "O que é que ele vai fazer quando descobrir?" Noutras palavras, estamos de volta às alternativas de sempre: queremos suspense ou surpresa?

A narrativa do livro *Sobre meninos e lobos* — que Dennis Lehane escreveu e Brian Helgeland adaptou com fidelidade para o filme de mesmo nome — quis a surpresa.

Sobre meninos e lobos narra a estória de Jimmy Marcus (no filme, Sean Penn), um ex-presidiário que tenta levar uma vida tranqüila e ser um bom pai, quando sua filha mais velha é assassinada. Cabe a um amigo de infância de Jimmy, o agente de polícia Sean Devine (no filme, Kevin Bacon), investigar o assassinato — e, nesse sentido, *Sobre meninos e lobos* é uma narrativa policial clássica, cujo gancho está nas respostas aos *loci* "*Quem* matou?", "*Como* matou?" e "*Por que* matou?".

Na noite do crime, Dave Boyle (no filme, Tim Robbins), também amigo de infância dos dois, chegara em casa coberto de sangue e dissera à sua mulher que tinha brigado com um assaltante. O narrador não mostra essa briga, e tanto o espectador quanto a mulher de Dave e, mais tarde, Jimmy acreditam que o sangue em Dave era da garota que ele matara. A alma e a vida bandida de Jimmy fazem com que ele mate Dave para, logo em seguida e pouco depois do espectador, ser revelado — surpresa! —, que Dave não era o assassino da filha. Num flashback — agora, sim —, o narrador mostra Dave espancando um pedófilo, numa vingança anônima de uma curra que ele sofrera na infância.

Surpresa é a percepção do inesperado.

A estratégia narrativa da surpresa se baseia no desconhecimento do espectador sobre *o que* vai acontecer — e, como o nome diz, na surpresa da percepção desse *quê*.

A distinção essencial entre suspense e surpresa reside em *quando* o narrador passa as informações para o espectador.

Se informa cedo, haverá suspense; se informa tarde, haverá surpresa.

A estratégia da surpresa convida o narrador a se colocar dentro ou do lado do personagem a ser surpreendido, e o seu foco principal recai, junto com o do personagem, sobre *o que* acontece na estória. Noutras palavras, na estratégia da surpresa, o foco principal do narrador recai sobre a estória.

Sua escaleta, em geral de uma ou poucas tramas, deve indicar seguidamente as possibilidades de percurso dos personagens, a opção por um dos percursos que, por sua vez, indica outras possibilidades de percurso, e assim até o fim. Esse tipo de narrativa aceita personagens simples.

Na estratégia da surpresa, a indicação dos percursos dos personagens se dá através dos índices que preparam e tornam verossímil a surpresa: a reação que você quer provocar no espectador é um "Claro! Como foi que eu não previ!" — e não um "De jeito nenhum! Que absurdo!"

É trabalhosa a dosagem dos índices: índices a menos, e o espectador rejeita a surpresa, por inverossímil; índices a mais, e ele antecipa a surpresa, por óbvia.

De forma análoga, demorar a passar uma informação é correr o risco de perder o espectador; revelar cedo demais é banalizar a sua estória e, igualmente, correr o risco de perder o espectador.

A estratégia do suspense convida o narrador a se colocar acima da massa de estória e o seu foco principal recai sobre *como* os personagens vão reagir ao que acontece. Noutras palavras, na estratégia do suspense, o foco principal do narrador recai sobre os personagens.

Numa estratégia narrativa usual em novela, o espectador vive o suspense de ver *como* a personagem vai reagir quando descobrir que aquele garoto é, na verdade, seu filho.

Se a tragédia grega visava provocar piedade e horror no espectador, o suspense visa provocar expectativa e preocupação. Por essa razão, aqui, você deve criar personagens no mínimo interessantes, se não simpáticos e densos: numa narrativa cujo principal ponto de foco são os personagens, os personagens precisam envolver o espectador.

Em geral, escaleta de suspense inclui todas as tramas geradas pelos personagens centrais e o seu clímax-desfecho é ponto de foco essencial.

A duração de uma surpresa é pouco maior que a do susto ou do espanto que decorre dela. Suspense retém a atenção do espectador por mais tempo.

Em sua longa entrevista a François Truffaut, Alfred Hitchcock exemplificou assim a diferença entre suspense e surpresa:

> Estamos batendo um papinho muito inocente, agora. Vamos supor que aqui debaixo desta mesa exista uma bomba. Está tudo bem e, de repente, "boom"! Ocorre uma explosão.
>
> O público fica *surpreso,* mas, antes dessa surpresa, ele viu uma cena absolutamente corriqueira.
>
> Agora, vamos imaginar uma situação de *suspense*.
>
> A bomba está debaixo da mesa e o público *sabe*, provavelmente porque viu o anarquista colocá-la aqui. O público está *informado* de que a bomba vai explodir à uma hora e existe um relógio no cenário. O público pode ver que faltam 15 minutos para a uma. Nessas condições, esse mesmo papinho inocente se torna fascinante, porque o público está participando da cena. Ele quer avisar os personagens na tela: "Parem de falar sobre banalidades! Tem uma bomba entre vocês dois e ela vai explodir daqui a pouco!"
>
> No primeiro caso, com a explosão, proporcionamos ao público 15 segundos de *surpresa*. No segundo, proporcionamos 15 minutos de *suspense*. A conclusão é que, sempre que possível, o público deve ser infor-

> mado. A não ser quando a surpresa é uma reviravolta, ou seja, quando o final inesperado é, em si, o ponto alto da estória.

Suspense não está necessariamente relacionado a medo, terror — e voltamos a Hitchcock:

> No terror, todos, dentro e fora da tela, têm consciência do perigo. Já no suspense, enquanto o público está devidamente informado, o personagem não sabe de nada. Por exemplo: se vemos a mocinha do filme fugindo apavorada de um leão, isso é terror. Mas se vemos o personagem sentado numa cadeira sob a qual está uma bomba-relógio pronta para explodir, isso é suspense.

Como exemplo de filme de terror, lembro de *Os pássaros* (1963), dirigido pelo próprio Hitchcock que, se não mostra leões, mostra pássaros atacando pessoas. Já o filme *O marido era o culpado* (1936), também dirigido por Hitchcock, nos dá um exemplo de suspense.

Nele, a mulher é casada com um sabotador que, para disfarçar suas atividades, trabalha como gerente de cinema. O irmão da mulher, um garoto de 12 anos, costuma transportar as latas dos filmes. Certo dia, o sabotador entrega ao garoto uma lata de filme com uma bomba dentro para ser despachada de uma estação ferroviária. O garoto percebe que tem tempo de sobra para cumprir a tarefa e se distrai. Toma o caminho mais longo, conversa com amigos, demora a tomar o ônibus que o levará à estação de trem etc. O som do tique-taque do relógio e os planos cada vez mais demorados dos muitos relógios públicos de Londres realçam o suspense. Finalmente, o garoto pega o ônibus.

Na seqüência, a bomba explode dentro do ônibus, matando passageiros e o garoto — e, com isso, transformando em terror o que era suspense. (Na época, Hitchcock defendeu essa sua opção narrativa: "A platéia estava certa de que, acontecesse o que acontecesse, personagens simpáticos acabariam por se safar do perigo. Por isso, eu quis destruir essa segurança do espectador." Tempos depois, Hitchcock se arrependeria de tamanha brutalidade: a morte do garoto foi um anticlímax.)

Se suspense é a expectativa de um incidente, gancho é a interrupção da narrativa na expectativa de um incidente.

Gancho, portanto, é uma modalidade de suspense: informação seguida de pergunta.

Como os antigos folhetins cujos capítulos chegavam junto com o jornal diário à casa de nossas tataravós, como os seriados de cinema que nossos avós acompanhavam com sofreguidão, hoje as novelas de tv usam o gancho, no final de um capítulo ou bloco de cenas de um capítulo. Sua função é fazer com que o espectador siga assistindo, após o intervalo comercial ou no dia seguinte, para saber da continuação da estória que o gancho interrompeu.

Existe um pendor quase regra: capítulos de novela se encerram na expectativa de um incidente, num gancho; capítulos de minissérie e de seriado se encerram no fim de um incidente. No caso de minissérie, a razão para isso reside no fato de seus espectadores serem infensos a manipulação narrativa tão evidente como é o gancho. No caso de seriado, porque cada episódio contém uma estória com começo, meio e fim.

August Strindberg rabiscou essas "Notas para uma peça eficaz", nas quais recomenda que as peças de teatro contenham:

- índices, sugestões, pistas;
- um segredo comunicado à platéia logo no começo ou próximo do final; (Se o espectador sabe e o personagem desconhece, o espectador se diverte com o jogo de cabra-cega.)
- um rompante de emoção, ira, indignação;
- uma descoberta;
- uma punição, uma humilhação;
- um desfecho bem trabalhado, com ou sem reconciliação;
- um paralelismo;
- uma reviravolta, uma peripécia, uma surpresa bem tramada.

Cabe ver mais de perto esse "se o espectador sabe e o personagem desconhece, o espectador se diverte com o jogo de cabra-cega".

Na definição do professor de estilística Marcel Cressot:

Ironia é o "processo através do qual o significado real de uma palavra ou frase se traduz no oposto de seu significado aparente".

Assim é que, ao nos depararmos com um serviço malfeito, dizemos, com ironia: "Bonito..."

A peça *Júlio César*, de Shakespeare, nos dá um exemplo célebre de ironia, quando, no Ato III, Cena II, Marco Antônio repete, em seu discurso ao Senado de Roma, "O nobre Brutus", "Pois Brutus é um homem honrado", "E Brutus é um homem honrado", "E Brutus é um homem honrado", "E, sem dúvida, ele é um homem honrado".

O espectador percebe que há ironia através da repetição e do exagero da afirmação, do conhecimento prévio do que se narra e da entonação da fala. No exemplo acima, Marco Antônio está sendo irônico, o espectador percebe isso e a maioria dos demais personagens também.

Numa ironia dramática, um ou mais personagens percebem apenas o significado aparente de um incidente e o espectador percebe tanto o significado aparente quanto o real.

Ironia dramática, portanto, é outra modalidade de suspense: aqui também o espectador recebe informações que os personagens desconhecem. E retomamos Strindberg: "se o espectador sabe e o personagem desconhece, o espectador se diverte com o jogo de cabra-cega". Além de se divertir — ou se afligir — com o que acontece a cada instante, o espectador tem por ponto de foco, aqui e no suspense, *como* o personagem vai reagir, ao descobrir o que desconhece.

Logo no começo do filme *Ligações perigosas* (1988), o Visconde de Valmont revela à Marquesa de Merteuil — e ao espectador:

> — Seduzir Madame de Tourvel, uma mulher famosa por sua moral rígida, fervor religioso e casamento feliz — o que me daria mais prestígio?... Não, não quero quebrar-lhe os preconceitos. Quero que ela creia

em Deus, na virtude e na santidade do casamento — e, mesmo assim, não seja capaz de se conter. Quero ter o prazer de vê-la trair tudo o que há de mais importante para ela.

Durante o filme, o espectador se aflige ou "se diverte com o jogo de cabra-cega" que Valmont faz com Madame de Tourvel.

Como vimos, surpresa, suspense e ironia dramática se distinguem quanto à quantidade de informação do espectador, em comparação à dos personagens. Na surpresa, o espectador sabe menos ou tanto quanto os personagens; no suspense, o espectador sabe pouco mais do que eles; na ironia dramática, o espectador sabe muito mais.

TEMA

> *"Cameron Crowe: Todos os seus filmes tinham um tema principal? Por exemplo, ao escrever um filme como* Se meu apartamento falasse*, quando o senhor se perdia, o senhor e Izzy sempre eram capazes de dizer um para o outro 'Este é um filme sobre um homem pequeno numa grande companhia'...?*
>
> *Billy Wilder: Sim. Passamos por isso. Sabíamos qual era o tema. Se não tínhamos um tema principal, nem começávamos a escrever."*
>
> Em *Conversations with Wilder*

Tema é o conceito a partir do qual o narrador percebe, interpreta, seleciona e organiza os elementos de uma estória.

Se você permite que sua percepção flane pela rolança da vida, nada do que você perceba vai merecer foco ou organização: tudo é coisa qualquer da rolança da vida. Se você pauta a sua percepção por um tema, esse tema realça os pontos de foco relacionados a ele e organiza a rolança da vida que você vai percebendo.

Se, por exemplo, você anda cismado com respeitabilidade, esse tema vai fazer com que o seu foco realce pontos como jóias e roupas

(se emblemáticas ou caras ou imitação das caras), o uso de títulos antes do nome, o uso do sobrenome no lugar do nome (pela ausência de títulos ou como reforço ao título), o gestual, a articulação dos fonemas (talvez principalmente os sibilantes, alveolares e vibrantes), o uso e a colocação dos pronomes (quando casos de mesóclise, como "dir-te-ei", seriam extremos), a seleção de palavras (principalmente as formais e as proparoxítonas), a exibição de poder, dinheiro, status, genealogia, círculo de amizades, cultura, inteligência, verve, e por aí você vai.

No final do século 19, o interior do estado de São Paulo viu nascer e crescer Diogo da Rocha Figueira, o Dioguinho. Depois de sofrer uma série de humilhações, Dioguinho passou a agredir e matar pessoas com o objetivo de impor medo, ganhar dinheiro e obter respeito.

Uma narrativa da estória de Dioguinho que tome por tema a imposição de medo provavelmente vai dar foco ao perfil demoníaco do Dioguinho, ao rastro de sofrimento que advém disso, e vai compor uma distribuição de personagens que talvez inclua um avesso dele, um personagem "santo" ou emocionalmente equilibrado.

Uma narrativa que tome por tema o dinheiro provavelmente vai mostrar um Dioguinho ambicioso e concupiscente, o que advém disso e, na distribuição de personagens, talvez um que lhe faça contraste.

Uma narrativa que tome por tema a obtenção de respeito talvez parta de um incidente de humilhação e desrespeito, e peça uma distribuição de personagens que ecoe esse tema: o personagem que desrespeitou Dioguinho, outro que seja ícone do respeito humano, outro, mau-caráter, devasso ou falso (portanto, indigno de respeito), a quem Dioguinho é comparado por seus detratores, outro que seja doutrinador da respeitabilidade — "A cidadania e os laços sociais têm por base a respeitabilidade que cada um constrói para si" —, outro que seja detrator da respeitabilidade — "Respeito lustra o ego, mas não enche a barriga" —, e por aí vamos nós.

Como o fotógrafo que, sentado num banco de praça, seleciona o que é pertinente ao que quer fotografar, como o jornalista que seleciona o que é pertinente ao que quer relatar, você define um tema e, com isso, percebe e organiza apenas ou principalmente os pontos de foco

relacionados ao que, sob aquele tema, você quer narrar. Como disse Gustave Flaubert em seu livro *A educação sentimental*, "toda obra de arte deve ter um vértice, um cume; deve formar uma pirâmide ou um facho de luz que caia sobre um ponto da esfera. Na vida não há nada disso. Mas arte não é vida."

Estamos dentro de um cenário que reproduz um conjunto de apartamentos em Nova York, Greenwich Village, década de 1950, no início da manhã de uma quarta-feira. O termômetro marca 92°F e, em seu apartamento, Jeff sua em bicas. Da janela, seu olhar sem ponto de foco flana pelas pessoas e coisas dos apartamentos em frente: um homem que coloca a gravata, outro que faz a barba, um rádio que fala de um acordar feliz, um despertador que toca, a garota bonita que sai do banho e as vizinhas que trocam um "bom-dia".

Assim começa o filme *Janela indiscreta* e Jeff tem de encontrar alguma coisa que o tire daquele "pântano de tédio", como ele mesmo diz. Como, no início deste livro, você na praça, como o personagem principal do conto "Las babas del diablo", do Cortázar, Jeff também é um fotógrafo que passa do olhar sem ponto de foco para o olhar bisbilhoteiro que seleciona o que vê a partir do que quer encontrar.

Se, por hipótese, o roteirista de *Janela indiscreta* John Michael Hayes se negasse a selecionar tema e ponto de foco principais, se optasse por narrar tudo o que aconteceu a todos os vizinhos e ao próprio Jeff, o seu roteiro geraria um filme extremamente longo e chato.

O roteiro de *Janela indiscreta* possui seis subtramas, traçadas pelas ações dos vizinhos que o fotógrafo Jeff bisbilhota: o casal recém-casado, o músico solteirão, a solteirona, a dançarina rodeada de homens, o casal sem filhos e dono de um cão, e o casal em crise. Elas estão atadas à trama principal, a bisbilhotice de Jeff, que também ata a trama secundária, o caso de amor entre Jeff e Lisa. Com exceção da trama principal, cujo tema é bisbilhotice, todas as demais tramas se reúnem sob o tema "amor".

Como você vê, além do tema principal, uma narrativa se articula em torno de temas secundários que, à maneira de personagens secundários e objetos, transitam por suas tramas.

Noutro exemplo, em *Blade Runner*, sob o tema da morte transitam temas secundários como o da solidariedade, presente na trama dos replicantes, na do protagonista Deckard e Roy Batty, seu principal antagonista — que, na cena de clímax, se solidariza com Deckard —, e na de Deckard e seu colega Gaff (Edward James Olmos) — que começa rival e termina solidário com Deckard.

Podemos imaginar que, em *Janela indiscreta*, o tema tenha emergido da narrativa esboçada. Assim, diante do principal ponto de foco da estória, foi definido o principal ponto de foco da narrativa — respectivamente, o vizinho assassino e Jeff —; em seguida, foi definido o principal ponto de vista do narrador — do lado de Jeff —, para daí emergir o tema "bisbilhotice". Por hipótese, Jeff poderia ter sobrevivido ao seu "pântano de tédio" fotografando sua linda namorada e seus lindos vestidos — e, junto com o seu ponto de foco, o tema dessa narrativa, provavelmente mais amena, seria bem diverso.

Numa outra instância, seleção de tema se prende ao interesse do espectador. Se o espectador é de novela de tv — e de novela de tal horário —, você tem à sua frente um universo específico de temas. Se é de cinema — e de tal cinema — o universo será outro. Cada momento histórico também privilegia temas e exclui outros. Por exemplo, vida de *cowboy*, hoje, pouco nos interessa.

Tema atual é aquele que materializa o imaginário e as questões que "pairam no ar".

Por essa razão, tema é uma das preocupações centrais de um produtor.

Nas novelas de tv, os principais temas são o amor, as dores do amor — a infidelidade, a separação, a mentira, o segredo, a traição —, e as alegrias do amor — o romance, a paixão, o casamento. Enfim, o amor. E há temas tabus.

Novela não fala de aborto voluntário nem de suicídio de heróis, por temor de levar pessoas a isso. No Brasil e em muitos países, romance entre pessoas do mesmo sexo ainda é tabu. (As séries norte-

americanas avançaram contra alguns desses tabus e hoje vemos uma *soap opera* como *All my Children* ou um seriado como *A sete palmos* (*Six Feet Under*) tratarem o homossexualismo com naturalidade.)

Do ponto de vista do espectador, tema é um conceito que emana ou é explicitamente veiculado por uma narrativa.

Ou seja: tema é a resposta mais resumida possível à pergunta "Sobre o que é a estória?".

Por exemplo, "obtenção de respeito" (Dioguinho), "busca" (*Central do Brasil*), "sensação de abandono" (*Esqueceram de mim*), "vingança, acerto com o passado" (*A visita da velha senhora*) etc.

Nesse sentido, tema é sinônimo de assunto.

Ao adaptar o livro *Hilda Furacão*, de Roberto Drummond, para minissérie de tv, a roteirista Glória Perez primeiro buscou um tema. Disse ela: "Eu me perguntei: sobre o que é a estória? A estória é sobre o desencontro entre um homem e uma mulher, entre uma geração e o seu sonho. A partir disso, escolhi, entre os elementos do livro, tudo o que reforçasse essa idéia, de modo a obter uma unidade, uma coerência com o que eu queria contar."

A seleção de tema principal segue a mesma demanda da seleção do principal ponto de foco e do principal ponto de vista do seu narrador: estabelecer uma referência a partir da qual a narrativa será composta e, mais tarde, recebida pelo espectador — e, assim, dar unidade e facilitar composição e recepção.

Como imaginamos ter ocorrido em *Janela indiscreta*, não é uma imposição definir preliminarmente um tema para a sua narrativa. Você pode se aproximar de uma massa de estória, selecionar o principal ponto de foco da narrativa e os demais, definir o principal ponto de vista do narrador, para então inferir que tema emerge daí. Ou, no meio do seu processo de trabalho, você pode auscultar a narrativa, para inferir que tema emerge dela, e daí revisá-la, agora sob o tema

inferido. O que em geral se recomenda é que, ao término do seu trabalho, um tema esteja definido.

O roteirista Paddy Chayefsky disse, a esse respeito:

> É ótimo quando o tema está definido desde o começo, mas não é sempre que isso acontece. Você acha que tem um tema, você começa a contar a estória, os personagens tomam conta da estória, a estória toma conta de si mesma e você percebe que tem de mudar o tema."

E há casos em que o tema é explicitamente veiculado. O exemplo que me ocorre agora é o clássico *Intolerância* (1916). Nele, antes que a primeira imagem surja na tela, uma legenda nos informa:

> Nosso filme é composto de quatro estórias separadas, que se passam em diferentes períodos da história, cada uma com o seu elenco de personagens. Cada estória mostra como, através dos tempos, o ódio e a intolerância conflitaram com o amor e a caridade. Destarte, você vai notar que o nosso filme passa de uma estória a outra, enquanto o tema comum se desenrola em cada uma delas.

A primeira estória retrata a atualidade de então: ela se passa em 1914, na Califórnia, durante os conflitos entre capital e trabalho, e narra a intolerância sofrida por um operário, tomado por assassino e condenado à morte. A segunda estória — e a mais curta das quatro — se passa na Judéia, do ano 27 em diante, e narra a intolerância sofrida por Jesus de Nazaré. A terceira estória se passa no ano de 1572, na França, e narra a intolerância sofrida pelos huguenotes, durante o reinado dos católicos Catarina de Medici e de seu filho Carlos IX. A quarta estória se passa no ano de 539 a.C. e narra a intolerância sofrida pelo príncipe Belsazar da Babilônia.

Em *Intolerância*, não há trama principal. A narrativa corta de uma trama a outra, todas submetidas ao tema, este sim, o elemento unificador e principal.

A seleção da premissa principal segue a mesma demanda da seleção de tema principal: estabelecer uma referência a partir da qual

a narrativa será composta e, mais tarde, recebida pelo espectador — e, assim, dar unidade e facilitar composição e recepção.

Tratemos, pois, de premissa.

PREMISSA

"Há entre mim e o mundo uma névoa que impede que eu veja as cousas como verdadeiramente são."

FERNANDO PESSOA

Você mal chega em casa, seu cachorro vem e, com os olhos fixos e assombrados, lhe diz: "Você me dá ração, carinho e atenção, dirige carro, me leva ao veterinário sempre que preciso. Você é Deus!"

Você vai responder, seu gato rola no sofá e, com os olhos fechados, murmura para si mesmo: "Ele me dá ração, carinho e atenção, dirige carro, me leva ao veterinário sempre que preciso. Eu sou Deus."

Há algum tempo, você acreditava que a sua percepção do mundo era idêntica à de todas as pessoas. Hoje, você sabe que não é. Entre você e o mundo existe uma "névoa", uma postura particular que pauta a sua percepção do mundo. Nas palavras de Federico Fellini, "criamos fronteiras entre o mundo físico e o conceitual, construímos um mundo cheio de etiquetas e rótulos, inventamos símbolos, vemos as coisas a partir de um ponto de vista".

Você confirma isso nos pequenos e grandes conflitos com a pessoa a seu lado que, olhando para a mesma coisa, forma uma percepção diferente da sua. Por exemplo, você e o seu dentista vêem diferentes as mesmas brocas, o cachorro e o gato da estorinha acima vêem deuses diferentes. Você também confirma isso nos conflitos consigo mesmo, quando vai a um lugar da sua história pessoal — por exemplo, a uma casa em que morou.

De frente para ela, você enumera as diferentes formas como a percebeu. Sim, ela mudou, mas o seu olhar, a sua percepção dela mudou muito mais. Hoje, você a vê "com outros olhos", há alguns anos, "com outros", há alguns anos mais, "com outros olhos ainda". Essa "mudança de olhos" evidencia que você nunca viu aquela casa de forma isenta, transparente. Nem agora, fazendo este exercício de olhar, porque daqui a algum tempo "seus olhos serão outros". (Talvez tenha sido essa a questão que levou o compositor Caetano Veloso a perguntar, na canção "Cinema transcendental", "será que esses olhos são meus?".)

A forma como você percebe a casa em que morou e tudo o mais neste mundo é pautada pelo seu ponto de vista — ou, mais exatamente, pela sua postura.

Postura é o conjunto particular de conceitos que pauta a forma como uma pessoa, personagem ou narrador percebe, interpreta e narra os pontos de foco à sua volta.

Por exemplo, a partir da sua postura, o narrador do filme *Fogueira das vaidades* (1990) percebeu todos os personagens da estória como desprezíveis — e todos os personagens foram narrados como desprezíveis.

Teoria e ideologia são outros dois conjuntos de conceitos que pautam percepção, interpretação e narração. Falemos dessa sua dor nas costas.

Sua tia Myrthes lhe diz que muitos escritores sofrem disso, que ela viu na tv, que é resultado das horas sentado diante do computador, que a dor é lombar, a parte inferior da coluna vertebral. E daí, tia Myrthes? A dor é tanta que eu não consigo mais escrever! Doutor Abílio, minha carreira de escritor acabou!

O médico lhe pergunta se a dor vem acompanhada de dormência, fraqueza muscular, descontrole de bexiga e intestino. Você diz que não, nada disso, e o olhar do médico recua, aliviado. Mais algumas perguntas e pesquisas, ele pega o receituário e prescreve sessões de acupuntura, exercícios físicos de alongamento e fortalecimento da

musculatura do abdômen e das costas. O trânsito de informações num consultório médico percorre um processo descrito pela sociologia do conhecimento.

Um cliente envia *mensagens indicativas* sobre o seu estado e, com elas, um intérprete, o médico, imagina as hipóteses que a teoria médica lhe dita e descarta as que não couberem. (Quando você respondeu que não sofria de dormência, fraqueza muscular, nem descontrole de bexiga e intestino, o seu médico descartou a hipótese de tumor na coluna — daí a expressão de alívio dele.) Quando uma hipótese se confirma, o médico formula o diagnóstico e emite a prescrição.

Prescrição médica é veículo de *mensagem imperativa* que, imperativa, deve ser cumprida pelo cliente, sob pena de o seu estado clínico se agravar.

Esse trânsito de mensagens indicativas e imperativas se dá, de forma análoga, entre povo e governo (eleições, manifestações, leis e decretos), entre empregados e patrões (reivindicações, greves, negociações e planos de carreira), entre réu e juiz (investigação, depoimento, instrução do processo, julgamento e estabelecimento da pena) etc. Ele também se dá entre espectadores e produtores culturais.

De forma espontânea ou induzida pelas pesquisas de opinião, os espectadores enviam aos produtores culturais as mensagens indicativas da sua realidade e das suas necessidades. À maneira do seu médico, os produtores culturais interpretam essas mensagens e, em seguida, implementam produções que visam expressar realidades, suprir necessidades ou, à maneira do tabu do incesto, prescrever um conceito.

Em muitas culturas, o tabu do incesto foi e segue sendo indispensável para que se implemente uma organização social na forma de tribos, cidades ou países. Posto de forma simplificada, ele força as pessoas a buscar parceiros sexuais fora das suas famílias e, com isso, força a criação de sociedades maiores do que as famílias que, sem ele, seriam comunidades bastantes para os seus membros. Na Grécia Antiga, os produtores culturais, entre outras medidas para coibir o incesto, difundiram o mito de Édipo, cuja versão mais famosa é a peça *Édipo rei*, de Sófocles.

Como ocorre com um tabu, uma prescrição médica condensa um conjunto de conceitos — nesse caso, a teoria com a qual o médico exerce o seu trabalho. Não há tempo nem propósito para que o médico lhe forneça a teoria sobre coluna vertebral e suas patologias. Daí a mensagem imperativa, que se realiza na prescrição "faça acupuntura e exercícios físicos". Aqui, há uma ordem para que uma ação seja executada.

Mas há mensagens que ficam a um passo de dar uma ordem: as premissas.

Para nos atermos ao exemplo dado, a mensagem que antecede à ordem de você fazer acupuntura e exercícios físicos — bem como toda prática médica — é a premissa "ter saúde é bom".

Uma premissa não ordena — nem tampouco convida à reflexão. Ela assevera, ensina, pauta. Portanto, uma premissa é veiculada, não é prescrita.

Vamos às definições.

Teoria é um conjunto de conceitos que descreve um segmento da realidade.

Por exemplo, este livro pretende descrever um segmento da realidade que se ocupa da imaginação de estórias e da composição de narrativas para cinema e tv; este livro pretende ser uma teoria de roteiro de cinema e tv. No exemplo acima, o seu médico trabalha com uma teoria que descreve a coluna vertebral e suas patologias.

Os conceitos de uma teoria estão sujeitos às mutações da realidade, dos instrumentos de percepção e das pessoas.

Ideologia é um conjunto de conceitos cristalizados como certezas.

Para revolta e escárnio dos cristãos, o conjunto dos conceitos que configuram o movimento rastafari tem como certeza que o imperador Hailé Selassié (1892-1975) é Deus encarnado. Para revolta e escárnio dos judeus, o conjunto dos conceitos que configuram o cristianismo tem como certeza que Jesus Cristo é Deus encarnado.

Os conceitos de uma ideologia não estão sujeitos a mutação.

No cotidiano, você ouve ou usa a expressão "parto da premissa segundo a qual...", a indicar que tal conceito ideológico é tomado como apriorístico. Da mesma forma que de um tema, você pode partir de uma premissa para compor uma narrativa — e nós obtemos a definição:

Premissa é o conceito ideológico a partir do qual o narrador percebe, interpreta, seleciona, organiza e narra os elementos de uma estória.

Da mesma forma que tema, do ponto de vista do espectador, premissa é um conceito que emana ou é explicitamente veiculado por uma narrativa.

Por exemplo, o veneziano Giovanni Giacomo Casanova di Seingalt (1725-98) se via como um intelectual que produzia escritos literários e filosóficos. A história, por sua vez, viu Casanova como um libertino, charlatão e aventureiro. Quando Federico Fellini convidou Donald Sutherland para viver o papel principal de seu filme C*asanova*, o ator chegou aos estúdios pensando que ia encarnar o libertino. Para seu espanto, Fellini pespegou-lhe um nariz falso, um queixo falso, um crânio falso e uma falsa pele.

Numa entrevista ao amigo e prolífico escritor de livros policiais Georges Simenon, publicada em 1977 na revista *L'Express*, Fellini revelou o seu conceito do personagem e a narrativa que isso gerou:

> Eu odiava o personagem. Casanova foi um contador, um estatístico, um *playboy* de província que imaginou ter vencido, mas que nunca nasceu. Um sujeito que passou pelo mundo sem jamais ter existido, um fantasma errante de sua própria vida. Fiz um filme sobre um sujeito que recusa a vida real, que representa o tempo todo. E o filme termina com Casanova transformado numa marionete de si mesmo.

Cada gênero de narrativa possui o seu conjunto de conceitos a veicular premissas: o lírico exalta uma subjetividade, o épico exalta um passado e o dramático exalta o mais forte.

Os chamados movimentos literários também costumam veicular premissas — que, às vezes, o tempo torna peças de humor —, como esta, de Émile Zola, o principal ideólogo do Naturalismo: "Ou o teatro se torna naturalista, ou deixa de existir."

Se você acredita que o mundo, o universo e a vida existem e se movem segundo os conceitos de uma ideologia — por exemplo, que os conceitos da sua religião regem a vida daqui e do além, ou que o materialismo dialético rege natureza e cultura, ou que as leis do mercado de trabalho, bens e capitais são idênticas às da natureza e, portanto, imutáveis —, sua ideologia é matriz não só de interpretação, mas também de configuração da vida, aí incluídas as estórias que você fabular. Se você cria uma estória a partir de uma ideologia definida, a premissa que essa estória expressa terá importância fundamental. No teatro, por exemplo, o dramaturgo espanhol Calderón de la Barca e o alemão Bertolt Brecht produziram suas obras a partir de ideologias específicas — respectivamente, o catolicismo e o materialismo dialético.

No meio do século passado, os Estados Unidos e o mundo tiveram um mestre de dramaturgia: Lajos Egri. Sua obra fundamental, *The Art of Dramatic Writing*, diz ele no "Prefácio", foi escrita "segundo a lei natural da dialética", pois que, ele acrescenta, "a dialética é a estrada para a verdade". É portanto inevitável que uma percepção tão radicalmente imersa numa ideologia não conseguisse ver obra dramática ou fato da vida que não possuísse premissa. Diz ele, literalmente: "Existe premissa em tudo. Existe premissa em cada segundo da nossa vida, estejamos conscientes disso ou não. A premissa pode ser tão simples quanto respirar ou tão complexa quanto uma decisão emocional vital, mas ela sempre existe."

Não vamos a tal extremo: não é possível haver premissa no ato de respirar — ou estaríamos confundindo realidade com conjunto de conceitos, natureza com cultura.

Você deve conferir que premissas sua narrativa veicula. Pode ocorrer que sejam negras todas as pessoas que cometem crimes, ou que todas as mulheres ali sejam frágeis ou, como no filme *Thelma &*

Louise, que todos os homens sejam boçais ou opressores. Se não corresponde ao seu pensamento, você deve corrigir a sua narrativa, de modo que não haja premissas indesejadas.

Uma premissa pode fornecer unidade a uma narrativa.

No filme *A felicidade não se compra* (1946), o anjo Clarence desce do céu para dissuadir George Bailey de se suicidar e para asseverar a premissa a partir da qual Frank Capra pautou o roteiro: "A vida de uma pessoa afeta tantas outras vidas que, quando ela deixa de existir, um buraco horrendo se abre."

O filme *Fargo* (1996) ganhou, entre muitos outros, o prêmio de melhor roteiro da Associação dos Escritores dos Estados Unidos da América (WGA), o "Oscar" de melhor roteiro, melhor roteiro do Círculo dos Críticos de Cinema de Londres, melhor roteiro da Associação dos Críticos de Cinema de Los Angeles, melhor roteiro da Associação dos Críticos de Cinema de Chicago, melhor filme estrangeiro do Círculo dos Roteiristas da Espanha, melhor filme estrangeiro do Instituto Australiano de Cinema, melhor filme estrangeiro do "César" da França, melhor filme do Círculo dos Críticos de Cinema de Nova York, melhor direção do Festival de Cannes e o "BAFTA" de melhor direção. Você assiste a *Fargo* de forma apressada e lhe vem a pergunta: "Como é tão prezado um filme que narra uma trama e uma trilha que não contribuem para a sua unidade?"

A trama principal de *Fargo* narra a sucessão de crimes deflagrada por Jerry Lundegaard (William Macy), que, precisando resolver um problema financeiro, contrata dois bandidos, Carl Showalter (Steve Buscemi) e Gaear Grimsrud (Peter Stormare), para que simulem o seqüestro da sua mulher, obtenham o resgate do sogro rico e dividam o dinheiro com ele. A investigar os crimes, a detetive Marge Gunderson (Frances McDormand), com um barrigão de sete meses de gravidez.

No meio da investigação, Marge recebe um telefonema de Mike Yanagita (Steve Park), um ex-colega de universidade que a convida para almoçar — e não entendemos no que a trama que se abre aí

contribui para a unidade da narrativa. Paralelo a isso, o marido de Marge, Norm Gunderson (John Carroll Lynch), participa de um concurso para ilustração de selos postais, está ansioso porque "os Hartman também vão concorrer" — e não entendemos no que essa trilha do Norm contribui para a unidade da narrativa.

No almoço, Yanagita tenta se sentar do lado de Marge, Marge pede que ele retorne ao lugar em frente ao dela, Mike acata o pedido e conta que se casou com uma colega deles, Linda Cooksey, mas ela contraiu leucemia e, apesar da luta tenaz e longa contra a doença, veio a falecer. Tomado por choro convulso, Mike confessa que sempre amou Marge e que agora se sentia muito, muito só. Marge fica impressionada com o casamento de Mike e Linda, com a doença e morte de Linda, com tudo. Mas havia mais coisa com que Marge iria se impressionar.

Na manhã seguinte, ao telefone, Marge é informada por uma também ex-colega de universidade que, apesar de assediar Linda, Mike jamais se casara com ela, que Linda jamais contraíra leucemia, que Linda estava viva e bem, e que Mike tinha um histórico de problemas mentais e hoje morava com os pais.

Essa trama se encerra, Marge retoma as investigações sobre os crimes, descobre o paradeiro dos criminosos — e dos corpos de Carl Showalter e o da mulher de Jerry Lundegaard — e, com Gaear Grimsrud detido no banco de trás do seu carro de polícia, Marge emite, para Grimsrud e o espectador, a premissa do filme: "Tantos mortos... E por quê? Por um pouco de dinheiro... Há coisas mais importantes na vida do que dinheiro. Você não sabe disso?"

O marido de Marge sabia disso e, antes de dormir, revela à mulher que ganhara o concurso para selos de três centavos. Sim, os Hartman ganharam o concurso para selos de 29 centavos, mas não importava: Marge e Norm Gunderson estavam cheios de orgulho e ternura e felicidade pela vida que levavam — e o filme termina com o casal observando que faltavam apenas dois meses para o bebê nascer.

E nós percebemos que a unidade da narrativa de *Fargo* é pautada pela premissa "Há coisas mais importantes na vida do que dinheiro".

Com isso, entendemos a contribuição da trama de Marge e Mike Yanagita, e a trilha do Norm e seu concurso para ilustração de selos postais.

Vejamos outros exemplos de premissas.

Arthur Brooke escreveu, no prefácio ao seu poema *A história trágica de Romeus e Juliet* (1562): "Observe, piedoso leitor, no que resulta a paixão profana e o amor secreto que desafia a lei e desobedece o conselho dos pais." Já a peça *Romeu e Julieta,* que William Shakespeare escreveu a partir do poema de Arthur Brooke, tem por premissa "O verdadeiro amor supera até a morte".

O filme *O Mágico de Oz* tem por premissa "Não existe melhor lugar do que a nossa casa".

Na novela *Roque Santeiro*, quando "a farsa do herói morto que não está morto e que nem herói era" está para ser revelada, outro personagem, o Beato Salu, ressuscita do seu coma profundo e, com isso, o povo da cidade de Asa Branca, ao invés de perceber a realidade, comemora mais um "milagre" do "herói" Roque Santeiro. Disso emerge a premissa, da qual Jorge Luis Borges também tratou no seu conto "Tema do traidor e do herói": "O povo prefere mitos à realidade."

Segundo Lajos Egri, a peça *Macbeth*, de Shakespeare, tem por premissa "A ambição implacável leva à sua própria destruição".

Formulação de premissa também é pautada pelos conjuntos conceituais de quem recebe a estória. Por exemplo, de *Macbeth*, de Shakespeare, um espectador cristão poderia inferir a premissa "Quem dá ouvidos a bruxas se estrepa".

São sinônimas de "premissa" as expressões "tese", "moral da estória", "o que a estória quer dizer" e "mensagem".

A esse respeito, o produtor de cinema Samuel Goldwyn replicou a um roteirista que insistia em usar seu roteiro para "transmitir uma mensagem de fé e esperança": "Eu tenho um trato com os Correios e Telégrafos. Eles não fazem filmes e eu não transmito mensagens."

Woody Allen expressou pensamento semelhante, na sua peça *Oh, Deus!*:

Hepatite: Esta peça é séria! Tem até mensagem! Se a gente fracassar, a platéia nunca vai entender a mensagem!

Mulher: Teatro é diversão, ô mentecapto! Quem gosta de mensagem é carteiro.

Carteiro: (ENTRA DE BICICLETA) Carteiro! Carteiro! Mensagem para a platéia! Mensagem do autor!

Como em *Fargo*, quando é o caso explicitar a premissa da estória, essa função costuma recair sobre o personagem principal. Mas isso não é imperativo. A explicitação também pode ser feita ou reforçada pelo coro, seja nos magotes de fofoqueiras das novelas de tv, ou no coro das tragédias gregas, como em *Antígona* — "Não é possível aos mortais evitar as desgraças que o destino lhes reserva" —, ou por algum personagem secundário.

Em *Chinatown*, a premissa "o poder pode" é explicitada por um personagem secundário, o vilão Noah Cross, e corroborada por um coro personificado no policial Walsh que, nos instantes finais do filme, recomenda ao personagem principal: "Não esquenta, Jake. Isso é Chinatown."

Num exemplo chavão em seriados de tv, cabia ao personagem principal explicitar a premissa segundo a qual o crime não compensa, e cabia ao coro, personificado no cão desse personagem, corroborar a premissa com latidos.

São muitos os escritores que priorizam o foco sobre a estória e ignoram se há ou até execram haver premissa.

Cito três exemplos.

Numa carta com data de 1º de abril de 1890, Anton Tchekhov escreveu a seu editor Aleksei Suvorin:

> O senhor me repreende pela objetividade, chamando-a de indiferença para com o bem e o mal, de ausência de ideais, de idéias etc. O senhor quer que, ao falar de ladrões de cavalos, eu diga: roubar cavalos é um mal. Mas isso, mesmo sem que eu diga, já é sabido. Deixemos aos juízes o julgamento deles. Minha função é apenas mostrar como eles são.

> Eu escrevo: Os senhores estão lidando com ladrões de cavalos. Fiquem sabendo que eles não são indigentes e sim pessoas bem alimentadas, que cumprem um ritual e que o roubo de cavalos não é apenas um roubo, mas uma paixão. Claro que seria agradável unir arte a sermão, mas, para mim, isso é extremamente difícil, por razões técnicas: para escrever sobre ladrões de cavalos, eu tenho de falar e pensar como eles, de sentir como eles.

Em 1955, o dramaturgo Eugene Ionesco escreveu: "Não tenho nenhuma intenção de veicular juízos de valor em minhas peças. Não cabe a mim fazê-lo. A organização que estrutura as emoções satisfaz uma necessidade interna e não acolhe nenhuma outra organização imposta de fora."

E o escritor Mark Twain abre o seu *As aventuras de Huckleberry Finn* com esta nota, digamos, veemente: "As pessoas que tentarem encontrar um motivo nesta narrativa serão processadas, as pessoas que tentarem encontrar uma moral dentro dela serão banidas e as pessoas que tentarem encontrar um enredo serão fuziladas."

ESTILO

"Estilo é a materialização de um ponto de vista."

Richard Eberhart

De fato, circunscrito a percepção, interpretação e seleção dos elementos de uma estória, um ponto de vista é recurso imaterial. Sua materialização se dá quando ele se traduz no estilo em que organiza e narra o que percebeu, interpretou e selecionou.

> **Noutras palavras, se ponto de vista é o lugar e a postura a partir dos quais um narrador percebe, interpreta e seleciona os elementos de uma estória, estilo é a forma como, a partir disso, ele os organiza e narra.**

Narrador acima da estória percebe, interpreta, seleciona, organiza e narra segundo a sua própria postura.

Narrador do lado de personagem oscila entre a sua postura e a do personagem do lado do qual está.

Narrador dentro de personagem percebe, interpreta, seleciona, organiza e narra segundo a postura desse personagem.

Narrador voltado para dentro de si mesmo percebe, seleciona, organiza e narra a sua postura diante de uma estória.

Como você vê, em última instância, não é o lugar, mas a postura do narrador que dita o estilo da narrativa.

Durante a maior parte do filme *Cidadão Kane*, o narrador está do lado do repórter Thompson, o personagem que pesquisa a vida do personagem-título. Noutros momentos, o narrador entra em Thompson e, com isso, expressa ainda mais explicitamente a postura com que o personagem percebe, interpreta e seleciona os elementos da estória. Por exemplo, a postura de admiração de Thompson faz com que o narrador mostre Charles Foster Kane engrandecido, a de desprezo faz com que o narrador mostre Susan Alexander apequenada. Essas expressões de postura fornecem ao filme o seu tão decantado estilo expressionista.

Narrativa é o produto de um narrador que percebe, interpreta, seleciona, organiza e narra alguns elementos de uma estória.

Se mantivermos a dicotomia sujeito (narrador)-objeto (elementos da estória) com que viemos trabalhando neste livro, são três os estilos de narrativa: realista, impressionista e expressionista.

É realista o estilo ditado pela postura que prioriza o objeto, os elementos da estória.

É impressionista o estilo ditado pela postura que prioriza a impressão, a percepção dos elementos da estória.

É expressionista o estilo ditado pela postura que prioriza a expressão dos elementos da estória.

Como a distinção entre estilo impressionista e expressionista resultaria numa discussão vã para este livro, fiquemos com a priorização de objeto ou de sujeito, fiquemos com os estilos, respectivamente, realista ou expressionista — e suas materializações: uma percepção com admiração se materializará numa expressão de admiração, uma percepção infantil se materializará numa expressão infantil etc.

Durante a maior parte do filme *Beleza americana*, o narrador está dentro de Lester Burnham, o personagem principal. Mas o narrador se desloca constantemente para cima da estória, para dentro ou para o lado de personagem secundário e para o lado de Lester Burnham. São, portanto, muitos os lugares e, conseqüentemente, múltiplas as posturas do narrador de *Beleza americana* — e, conseqüentemente, múltiplos os seus gêneros e estilos de narrativa.

Assim, quando o narrador se desloca para o lado e para dentro de Lester, ele expressa a forma como Lester percebe a ordem e a assepsia que imperam em sua casa; quando se desloca para o lado e para dentro de Ricky Fitts, ele expressa como o rapaz percebe a soturnidade e a assepsia que imperam em sua casa, e os elementos de beleza que existem no mundo.

Sob o expressionismo de *Beleza americana* — ditado pela postura dos seus personagens face aos elementos da estória —, Carolyn, a mulher de Lester, é muito ambiciosa e amargurada, o coronel Frank Fitts é muito autoritário e fascista, sua mulher é muito alienada e submissa, Lester (chamado de "Less", "menos", por seu chefe) é muito tolo e fracassado, a casa do coronel Fitts é muito soturna e asséptica, as tevês nas salas das casas de Lester e de Fitts são em preto-e-branco, as tevês nos quartos dos enamorados Jane Burnham e Ricky Fitts são coloridas, o casal de vizinhos homossexuais é formado por dois ho-

mens homônimos, Jim, e pétalas de rosa vermelha surgem do ar, a pontuar momentos de sedução.

Mas se o estilo da narrativa de *Beleza americana* é principalmente expressionista, quando o narrador se desloca para cima da estória — e o filme passa a narrar uma fatia da vida de uma certa classe média norte-americana — o seu estilo se torna principalmente realista.

Em suma, se ponto de foco é *o que* o narrador percebe e ponto de vista é *como* ele percebe, estilo é *como* o narrador narra o que percebe.

Mais do que isso, estilo pertinente ao que se narra é o *como* narrar que não é percebido.

O diretor de teatro Michel Saint-Denis afirmou que "estilo é fazer o que o texto pede". Essa frase se destina a diretores. Para nós, fazedores de textos, a frase é: estilo é fazer o que estória e ponto de vista pedem.

Você pode afrontar a natureza de uma estória, se impuser o "seu" estilo a qualquer estória que narre.

Num sentido lato, estilo envolve todas as formas de perceber e de narrar. Num sentido estrito, envolve tom — romântico, ou realista, ou melodramático, ou satírico, ou infantil, ou lúgubre, ou *noir*, ou o que seja —, escaletação, tempo e ritmo. No começo da narrativa, junto com seus principais elementos, você deve apresentar o estilo em que a estória será narrada — e se ater a ele.

Mas o trabalho de estilo recebe sua forma definitiva nas mãos de outro narrador, o diretor. Cabe a ele definir interpretação dos atores, posição e movimento de câmera, fotografia, iluminação, cenário, figurino, ritmo da edição etc. Nessa hora, você vai torcer para que o diretor respeite a frase de Michel Saint-Denis: "Estilo é fazer o que o texto pede."

UNIDADE

> *"...e tudo tem relação com tudo, tudo corresponde a tudo, tudo depende de tudo e de tal forma que, se algo for retirado ou mudado de lugar, tudo será destruído."*
>
> TORQUATO TASSO

Quando você começa a imaginar uma estória, tudo é possível. Quando você começa a compor a narrativa da estória que imaginou, alguns dos seus elementos se mostram pertinentes e outros, descabidos. Da mesma forma, alguns recursos de narrativa se mostram necessários e outros, descabidos. Terminado o roteiro, se você conseguiu obter unidade, todos os elementos, ali, são pertinentes e todos os recursos, necessários.

Unidade, portanto, é o que você obtém ao compor um roteiro no qual todos os elementos são pertinentes e todos os recursos são necessários ao que você quer narrar.

Unidade é precondição à coerência interna e à inteligibilidade do seu roteiro — que, por sua vez, são precondição à credibilidade: só se crê naquilo que se entende; só se entende aquilo que é coerente e uno.

Em princípio, qualquer pessoa rejeitaria qualquer estória, nas bases de que "estória é mentira". Henry Ford, o fundador da fábrica de automóveis Ford, chegou a dizer que "não daria nem um tostão por todas as estórias do mundo. A única estória que vale alguma coisa é a que escrevemos no dia-a-dia." Não obstante, o que ocorre, o que vem ocorrendo pelos séculos é que as pessoas dão muitos tostões por estórias que lhes permitam ter contato com vidas que, não sendo delas, são, sem paradoxo, delas.

Numa situação típica, o espectador interrompe a vida que vive para ser abduzido pela estória que você narra. Para que essa abdução exista e persista, é necessário que o espectador perceba a sua estória

como uma realidade não apenas familiar à que ele vive, mas una, coerente em si mesma e inteligível — capaz, portanto, de suspender a sua descrença e fazê-lo crer na verdade daquela estória. Desdobremos esse ponto.

Num primeiro momento, o espectador percebe elementos familiares na realidade "mentirosa" da sua estória — é cachorro mas fala, é extraterrestre mas ama, é francês mas toma banho —, e daí se permite abduzir. Em seguida — e havendo unidade coerente em si mesma e inteligível —, a "mentira" da estória ganha estofo de verdade, ganha status de realidade, o espectador crê nela e aceita seguir abduzido da sua realidade "verdadeira" — muitas vezes, repleta de mentiras sem aspas, de elementos descabidos e articulados de forma ininteligível. Nesse sentido, e a depender da unidade que tenha obtido, sua estória pode se tornar mais real, verdadeira e inteligível do que a realidade vivida pelo espectador.

Você começa a trabalhar unidade já nos primeiros momentos da composição da sua narrativa, quando, da massa de estória, seleciona o principal ponto de foco do seu narrador.

Se, para principal ponto de foco, você seleciona a ação de um personagem e, em seguida, a ação de outro personagem que se opõe a ela, a unidade da narrativa será ditada a partir da ação tornada principal — e a narrativa gerada daí será dramática.

Se você seleciona a subjetividade de um personagem, a unidade da narrativa será ditada a partir de um ponto de vista singular, privativo dessa subjetividade — e a narrativa gerada daí será lírica.

Se você seleciona uma fatia da vida de um personagem, a unidade da narrativa será ditada a partir disso — e a narrativa gerada daí será épica.

Uma vez selecionado o principal ponto de foco da narrativa, você seleciona os demais pontos de foco, define o principal ponto de vista do narrador, depreende daí o estilo da narrativa, seu tema e premissa principais, trabalha escaleta, progressão, gradação e ritmo.

Esse trabalho com elementos de estória e recursos de narrativa visa estabelecer referências sob as quais a sua narrativa será

composta e, mais tarde, recebida pelo espectador — e, assim, dar unidade e facilitar composição e recepção.

No Capítulo VII da sua *Poética*, Aristóteles recomendou que a tragédia se ativesse a narrar "uma ação completa e inteira" — o que ele reitera, no Capítulo XXIV: "A natureza da tragédia não comporta a imitação de ações simultâneas, mas apenas daquela que é levada ao palco pelos atores", cuja duração, disse ele no Capítulo V, "se limite a uma única revolução solar ou pouco mais do que isto". (Por haver dúvidas quanto a se Aristóteles realmente quis afirmar a unidade de lugar, deixo de lado esta recomendação.)

Assim, esse nosso primeiro professor de roteiro recomendou condensação e unidade numa narrativa. Por faltar condensação ao gênero épico, Aristóteles o considerava inferior ao dramático.

A mobilidade do narrador de literatura e, mais tarde, o de cinema e tv dilatou essas recomendações. Se hoje raramente narramos apenas "uma ação completa e inteira" cuja duração "se limite a uma única revolução solar", sabemos que uma das formas mais consistentes de se obter unidade é eleger uma ação como principal e atar a ela as demais.

Fazemos isso não por reverência a Aristóteles, mas à percepção e à memória do espectador. Uma narrativa que se espraie por várias ações principais demanda, ou espectadores de percepção e memória privilegiadas, ou recapitulações recorrentes. Mesmo as novelas de televisão, com seu caudal narrativo, tendem a manter uma ação principal como guia.

No gênero dramático, a ação principal, com seu ponto de partida (sua motivação), seu ponto de chegada (seu objetivo) e os jogos de ações que se põem entre os dois pontos, atrai para si tudo o que pertencer ao seu percurso e, inversamente, repele tudo o que não. Em função desse percurso, até mesmo o tempo e o lugar da narrativa dramática são condensados, e o que ela mostra não é, como no épico, um painel, nem, como no lírico, uma percepção ou expressão, mas uma linha direcionada, um vetor. Esse clamor por condensação torna todo roteiro dramático, em graus variáveis, narrativas de situações de clausura.

Ao ter na ação principal um ímã para os demais elementos da estória, o roteiro dramático torna a unidade uma conseqüência inerente a si.

No épico e no lírico, os elementos da estória são selecionados não por estarem atados, como no dramático, a tal ação que joga com qual reação, mas por serem, dentro daquela fatia de vida ou subjetividade, importantes e interessantes. Com isso, mesmo sob uma unidade, esses elementos são menos dependentes uns dos outros do que os de uma narrativa dramática.

Numa narrativa épica, podem estar, a traçarem percurso, uma ação principal, sua motivação e às vezes até um objetivo. Mas é percurso frouxo que, sem os constrangimentos dos jogos de ações, descreve idas e vindas, devaneios, *fait divers*. Próximas à ação principal, lá estão as demais ações que, também livres dos jogos de ações, também descrevem idas e vindas, devaneios — e você, complacente e confortável com tudo isso. Numa narrativa dramática, você não vê essas idas e vindas ou, se vê, fica desconfortável, considera "gorduras", elementos não-pertinentes ao vetor da ação principal.

A inexistência de ação presa a jogos permite que os personagens épicos flanem pelo universo da sua estória como, nas palavras de Clarice Lispector em seu livro *A maçã no escuro*, "um homem que fecha a porta e sai e é domingo". Uma narrativa assim pode reagir à ameaça de perda de unidade com uma submissão a tema ainda mais aguda do que a da narrativa dramática.

Na história do cinema, um dos primeiros exemplos disso vem de 1916, com *Intolerância*, de D.W. Griffith. Como vimos na seção "Tema", esse filme narra quatro estórias separadas por tempo e lugar, e desvinculadas umas das outras senão pelo tema de todas elas: a intolerância. Às vezes, em lugar de tema, uma narrativa épica recorre a personagem, tempo ou lugar para referência de unidade. Se *Barry Lyndon* é exemplo do primeiro caso, *Short Cuts* —

Cenas da vida busca unidade no tempo e no lugar em que sua estória se dá.

O filme *Short Cuts* narra, aparentemente desvinculadas umas das outras, fatias de vida de uma classe média norte-americana, sem que haja ali elementos unificadores, como personagem e ação principais, tema ou premissa. Sua unidade é ditada pela vinculação das tramas ao lugar e ao tempo em que os personagens vivem: a cidade de Los Angeles, às vésperas de um terremoto.

Narrativas de cunho marcadamente ideológico têm na premissa o principal elemento para a composição da sua unidade — e espectadores e personagens marcadamente ideológicos vão se afligir quando isso não se dá.

Por exemplo, em *Fellini oito e meio*, o personagem Daumier se aflige com a falta de uma premissa que forneça unidade ao roteiro do filme que o personagem Guido Anselmi vai dirigir e, por isso, tece-lhe críticas ácidas. Diz ele: "Numa primeira leitura, fica evidente que o filme carece de uma idéia central que estabeleça a sua problemática ou, se você preferir, a sua premissa filosófica. Com isso, o filme se torna uma seqüência de episódios absolutamente gratuitos."

As premissas matrizes do melodrama — "o bem sempre triunfa", "a verdade sempre aparece", "os personagens do mal sempre são punidos" — fornecem unidade às narrativas das novelas de tv. Com elas na frente ou nos cafundós da mente, seus roteiristas definem com que ação o personagem do mal ameaçará os personagens do bem (em particular, um deles) e, a partir disso, a narrativa é composta, até o seu desfecho. Desfecho de melodrama não costuma se satisfazer com a felicidade dos personagens do bem — em geral, pela via do casamento. Ele carece também da punição dos personagens do mal.

Numa exceção, a novela *Vale tudo*, de Gilberto Braga, contrariou essa regra e encerrou as suas tramas com personagens do mal se safando e partindo para dias melhores. Nesse caso, as premissas

do melodrama foram substituídas por premissa mais afinada com a estória que narrou: "o poder pode".

Ao fim e ao cabo, é narrativa una e coerente aquela em que todos os elementos são pertinentes e todos os recursos, necessários. Inversamente, é narrativa frouxa a que não.

Uma das formas de você aferir se o seu roteiro possui unidade é ver se ele, qual boneco ventríloquo, passa a sensação de que fala por si, de que fala para você.

7

Narrar uma estória

> *"A parte mais importante é a disposição das ações."*
>
> Aristóteles, *Poética*

À imaginação da estória se segue a composição da narrativa — ou seja, a percepção, interpretação, seleção e organização ("disposição") dos elementos que se quer narrar.

Ao lado de prover unidade e fluência, a composição de uma narrativa visa, no mínimo, atrair e reter a atenção do espectador. Às vezes, visa também comover e mover, isto é, emocionar e modificar o comportamento do espectador. Por exemplo, o trabalho de organização dos elementos das estórias das tragédias gregas visava, primeiro, fazer o espectador sentir simpatia, seguida de empatia pelo personagem principal, seguida de piedade pelo que ele sofria e, por fim, horror pelo tanto que ele sofria — o que comovia e movia o espectador à *catarse*, ou seja, à purgação desses sentimentos de piedade e horror.

Como você vê, organizar os elementos de uma estória visa prover sua narrativa de começo, meio e fim — "fim" no sentido de "final" e de "finalidade".

No Capítulo VII da sua *Poética*, Aristóteles diz que totalidade é "aquilo que possui um começo, um meio e um fim".

E ele acrescenta, com sua simplicidade e clareza:

> Um começo é aquilo que não se segue a nada, mas a que algo se segue. Um fim, ao contrário, é aquilo que se segue a alguma coisa, mas a que nada se segue. Um meio é aquilo que se segue a alguma coisa e a que algo se segue. Uma narrativa bem construída não deve nem começar nem terminar ao acaso, mas se conformar a esses princípios.

Entre nós, Começo, Meio e Fim têm por sinônimos, respectivamente, Apresentação, Desenvolvimento e Conclusão; Apresentação, Complicação e Clímax-desfecho; Ato I, Ato II e Ato III: "Garoto encontra garota, garoto perde garota, garoto conquista garota."

No livro *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, o Rei manda que o Coelho Branco "comece pelo começo, prossiga até chegar ao fim e pare".

Mas como definir o começo, meio e fim de uma narrativa?

Narradores líricos têm de pelejar contra uma incompatibilidade: expressão lírica implica instantaneidade, começo, meio e fim implica percurso. Para vencer essa peleja, narradores líricos costumam narrar os antecedentes épicos ou dramáticos da expressão lírica que eles têm por principal ponto de foco. Dessa forma, a narrativa começa com o mundo posto numa dispersão ou num sossego que, no meio da narrativa, se articula ou se problematiza para, no fim, o mundo articulado ou novamente sossegado motivar o que, para o narrador, é expressão essencial da subjetividade do personagem.

Por exemplo, em *Fellini oito e meio*, Guido Anselmi tem dispersos em torno de si o pessoal da produção de seu próximo filme, atores e personagens, cenários e locações, bem como pessoas da sua vida particular, fantasmas, lembranças, sonhos — e as ações que tudo isso gera. No fim, isso tudo se articula na expressão de confraternização e felicidade de Guido: todas as pessoas e personagens se dão as mãos e dançam ao som do flautim de um menino.

Começo, meio e fim de narrativa épica são vagos: eles dependem do arbítrio do narrador, segundo a fatia de vida que selecionou narrar. A aumentar a vagueza, o épico aceita que o narrador comece a sua narrativa pelo começo, pelo fim ou por qualquer ponto do meio da fatia de vida que selecionou.

Numa narrativa dramática canônica, começo, meio e fim costumam estar bem definidos: o começo está no surgimento do problema dramático ou pouco antes disso, o fim está na solução do problema dramático ou pouco depois disso, e o meio está entre esses dois incidentes — o que o dramaturgo e roteirista Neil Simon formulou assim:

"No Ato I, você apresenta o problema, no Ato II, você complica o problema e, no Ato III, você soluciona o problema."

Posto de forma mais detalhada, no Ato I, você responde aos *loci* da retórica, para apresentar o mundo daquela estória posto em sossego, até que, em geral por obra da ação do antagonista, surge o problema dramático e, com ele, a necessidade de ação do protagonista — o que marca o fim do Ato I e o início do Ato II. No Ato II, você complica progressivamente o problema inicial até atingir uma situação-limite, a partir da qual não há progressão possível senão o confronto final entre protagonista e antagonista — o que marca o fim do Ato II e o início do Ato III. No Ato III, o confronto final se realiza num clímax, que tem por desfecho a vitória ou, mais raramente, a derrota do protagonista e, por conseqüência, a solução do problema dramático inicial — o que marca o fim da narrativa.

Começar assim costuma ditar um ritmo lento ao Ato I, em sintonia com o do espectador que chega. (No início da seção "Problema dramático", você encontra um exemplo disso.) Mas ritmo lento pode não ser adequado à estória que você narra ou ao veículo a que ela se destina.

Se desejar imprimir um ritmo mais acelerado, você pode começar a narrativa no que a retórica chama de *in medias res* ("no meio das coisas"): no surgimento do problema dramático ou até mesmo logo depois disso. Esse começo prioriza a instigação, o *teaser*, e a apresentação da estória virá depois, diluída no curso da narrativa.

Como as narrativas para a tela, as obras de literatura e as notícias de jornal podem começar ou apresentando os *loci* da retórica clássica ou com um *teaser*.

O jornalismo canônico recomenda que se comece a narrativa apresentando os *loci*: o quê, quem, quando, onde, como e por quê. Aqui, é aceitável a ausência do "para quê".

"Avião cai e mata 4 pessoas na Argentina."

O título dessa notícia, publicada no *Jornal do Brasil* de 15 de maio de 1970, responde aos *loci* — O quê: avião cai e mata; Quem: quatro pessoas; Onde: na Argentina; Como: caiu e matou.

Um começo como esse tem por foco principal a história que narra.

"Filha minha não casa com filho de carcamano!"

Começar o seu roteiro com essa fala — como Alcântara Machado começou o seu conto "A sociedade" — significa privilegiar o *teaser* e atirar sobre o espectador uma névoa de *loci* a clamar por resposta: "Quem é a filha?" "Ela é filha de quem?" "Que é o carcamano?" "Ele é pai de quem?" "Por que o filho do carcamano e a filha do personagem que fala não podem casar?" "O que significa essa proibição para a filha do personagem que fala e para o filho do carcamano?"

Um começo como esse tem por foco principal não a estória, mas o espectador, a curiosidade do espectador.

De forma semelhante, logo no começo do filme *Faca de dois gumes* (1989), o personagem Jorge Eduardo Alcântara Bragança (Paulo José) pára o carro num sinal vermelho. Sua mulher Vera Lúcia Pacheco (Úrsula Canto), a seu lado, se revolta: "Você não vai ficar feito um pateta, parado nesse sinal vermelho, às duas da manhã, não é?"

Numa curta cena, o narrador apresenta os dois personagens: o marido é pessoa respeitadora da lei; a mulher avançaria aquele e outros sinais vermelhos, reais e metafóricos. Estão apresentados alguns traços essenciais do perfil dos dois, está apresentado o conflito entre eles dois — e uns tantos *loci* clamam por resposta: "Quem são os personagens?", "O que estão fazendo?", "Por que fazem o que fazem?" Como esses, os demais *loci* deverão ser respondidos a tempo de não perder a atenção do espectador.

Muitos dos *loci* instigados pelos *teasers* têm suas respostas na estória pregressa.

Estória pregressa é a que ocorreu antes da estória que se narra.

Estória futura é a que ocorre depois da estória que se narra.

Uma narrativa cobre o segmento que o narrador selecionou de uma massa de estória — portanto, o seu começo deixa estória atrás de si e o seu final deixa estória a ser narrada. Mas, se não cabe nar-

rá-los plenamente, alguns elementos da estória pregressa ou futura podem ser importantes ao entendimento do que se narra.

Muitas vezes, é na estória futura que residem as conseqüências da estória que se narrou e, na estória pregressa, as motivações das ações e as causas dos incidentes narrados. Daí o narrador incluir, na abertura, no curso da narrativa ou no seu final, elementos da estória pregressa ou futura. Num filme policial clássico, a maior parte da estória pregressa vem na cena final, quando, de forma resumida, é revelado o quê, como e por que o criminoso fez o que fez.

O filme *Casablanca* (1942) dilui a sua estória pregressa pelo curso da narrativa.

Tão logo Ilsa (Ingrid Bergman) chega a Casablanca, é revelado que ela e Rick (Humphrey Bogart) já se conheciam. Mas onde? quando? como? Mais adiante, um flashback, e as respostas são dadas: eles foram amantes em Paris, planejaram fugir juntos dali, o exército alemão invadiu a cidade e Ilsa não foi ao encontro de Rick, na estação de trem. Mas por quê? Ficamos, nós e Rick, sem saber. Mais tarde, Ilsa revela: ela era casada.

O filme *Fargo* também dilui a sua estória pregressa pelo curso da narrativa: a revelação de parte dela é motivada pelo jogo das ações da Cena 3, outras partes vêm um pouco mais adiante.

Na Cena 3, com atraso de uma hora, Jerry Lundegaard chega ao bar para tratar, com os bandidos Carl Showalter e Gaear Grimsrud, dos acertos finais do seqüestro da sua mulher, e encontra os dois cheios de cerveja — "Gaear já urinou três vezes" — e de irritação com o atraso de Jerry. Jerry foi lá entregar, como princípio de pagamento, um automóvel Oldsmobile Ciera novo em folha, e reafirmar que pagaria mais 40 mil dólares depois do seqüestro, à guisa de resgate. Carl não entende o objetivo de um marido pagar o seqüestro da própria mulher e, em seguida, pagar o resgate — "É como roubar de si mesmo", diz ele.

Com isso, Jerry é motivado a revelar que a família da mulher é rica e que é o pai dela quem vai pagar o resgate de 80 mil dólares, dos quais Jerry vai ficar com a metade, para resolver uns problemas financeiros. Junto com o espectador, Carl quer saber que problemas são

esses, mas Jerry não revela — e, desse segmento da estória pregressa, o espectador saberá um pouco mais adiante.

Mais adiante, em dois telefonemas com um funcionário da General Motors, é revelado que, no mês anterior, Jerry teve aprovado um empréstimo de 320 mil dólares mas, nos formulários para o empréstimo, não constavam os números dos chassis dos carros dados em garantia e que, por isso, o empréstimo seria cancelado. Mais adiante ainda, é revelado o objetivo do seqüestro: Jerry diria ao pai da mulher que os seqüestradores pediram um milhão de dólares pelo resgate, pagaria 40 mil aos seqüestradores, quitaria suas dívidas e embolsaria o que sobrasse.

Prólogo é a abertura que antecede à apresentação e, em geral, narra a estória pregressa.

No prólogo do filme *Shrek* (2001), enquanto são viradas as páginas de um livro e na melhor tradição épica, a voz over de um narrador relata a seguinte estória pregressa:

> Era uma vez uma linda princesa. Mas ela recebeu um terrível feitiço que só poderia ser quebrado pelo primeiro beijo de amor. A princesa foi trancafiada num castelo, guardado por um terrível dragão que soltava fogo pelas ventas. Muitos valentes cavaleiros tentaram libertá-la dessa horrível prisão, mas todos fracassaram. E a princesa ficou esperando, no quarto mais alto da mais alta torre, por seu verdadeiro amor e seu beijo salvador.

No prólogo do filme *Blade Runner*, também dentro da melhor tradição épica, a estória pregressa é narrada através de uma legenda que rola na tela.

> No início do século 21, a Tyrell Corporation criou os robôs da Fase Nexus, virtualmente idênticos aos seres humanos, a que chamou "replicantes". Comparados aos geneticistas que os criaram, os replicantes Nexus eram superiores em força e agilidade e, no mínimo, equivalentes em inteligência. Replicantes eram usados como escravos na arriscada

> exploração e colonização de outros planetas. Após um sangrento motim de um grupo de combate Nexus 6, numa colônia de outro planeta, foi decretada ilegal a presença de replicantes na Terra e a infração a isto era punida com a morte. Esquadrões especiais — unidades de caçadores — tinham ordem de atirar para matar qualquer replicante invasor. Isto não era chamado de execução. Era uma "remoção".

Ao prólogo se seguem as primeiras cenas da apresentação: "Garoto encontra garota." E lembremos o truísmo: no começo, o espectador ignora tudo.

No começo, portanto, cabe apresentar o que o espectador precisa saber para embarcar na estória; cabe responder a pelo menos cinco dos sete *loci*: *quem* são aqueles personagens? *onde* estão? *o que* fazem ali? *quando* se passa a estória? e *como* ela será narrada? Dois dos sete *loci* — *por que* os personagens fazem o que fazem? *para que* fazem o que fazem? — podem ser respondidos no começo, no meio, ou no fim da narrativa.

Apresentação é o segmento da narrativa que apresenta o universo e o tempo da estória, seus personagens centrais, o como e o que será narrado.

Na apresentação de *Beleza americana* — e também na melhor tradição épica —, o narrador desce dos céus, enquanto ouvimos uma voz over descrever, sobre as imagens correspondentes ao que descreve:

> Meu nome é Lester Burnham. Este é o meu bairro, esta é a minha rua, esta é a minha vida. Estou com 42 anos de idade e, em menos de um ano, vou estar morto. (De cima, o narrador nos mostra Lester acordando, sozinho, na cama do casal.) Claro, eu ainda não sei disso. Num certo sentido, já estou morto. (Sobre a imagem de Lester no chuveiro.) Olhe só para mim, batendo punheta no banho. Este vai ser o ponto alto do meu dia. Daqui em diante, é ladeira abaixo. (Sobre a imagem de uma mulher cortando e, em seguida, contemplando uma rosa.) Esta é a minha mulher, Carolyn. Reparou como o cabo da tesoura combina com os seus tamancos? Isso não é por acaso. ... Cara, eu fico exausto só de

> olhar para ela. Ela não era assim. Ela era feliz. A gente era feliz. (Sobre a imagem de uma adolescente que consulta, na internet, uma matéria sobre aumento de seios.) Minha filha Jane, filha única. Jane é uma típica adolescente: zangada, insegura, confusa. Queria dizer para ela que tudo isso vai passar, mas não vou mentir. (Sobre a imagem de Lester, observado pela mulher e pela filha, a recolher os papéis que deixara cair na calçada.) Minha mulher e minha filha acham que sou um perdedor monumental — e elas têm razão. Eu perdi alguma coisa. Não sei exatamente o quê, mas sei que não me sentia anestesiado como agora. Mas — quer saber do que mais? — nunca é tarde para recuperar.

Os sete *loci* iniciais foram respondidos, os principais pontos de foco de *Beleza americana* foram apresentados.

Quanto às tramas, no começo da narrativa, você pode apresentar apenas a principal e, mais tarde, as demais — como faz *Beleza americana* —, ou todas as tramas centrais.

No primeiro caso, você informa, desde o começo, o principal ponto de foco, "o fio condutor" — e o espectador é até capaz de relatar, a quem chegue atrasado, do que trata a narrativa. No segundo caso, você mostra um leque de situações e de personagens aos quais o espectador pode se ligar, pelos quais pode sentir empatia, com os quais pode até se identificar. Há argumentos a sustentar uma e outra estratégia.

O roteirista Gilberto Braga costuma afirmar que os 30 primeiros capítulos de novela devem se concentrar na trama principal. Sobre *O dono do mundo*, ele declarou que, "no início, não vamos desenvolver nenhuma das tramas paralelas, no intuito de tornar mais clara a estória principal da novela, o fio condutor".

Noutra estratégia, a multiplicidade de tramas pode levar você a considerar principal a trama que gera a estória de cada um dos núcleos de personagens. Dessa forma, haverá tantas tramas principais quantos forem os núcleos ativos. As novelas de Manoel Carlos tendem a narrar painéis assim.

Federico Fellini disse que o espectador de tv, "se não se interessa nem se diverte de imediato, muda de canal ou desliga a tv e vai co-

mer macarronada". Não sei se ele vai comer macarronada, mas são números geralmente aceitos na indústria que três minutos é o limite para que o espectador de tv mude de canal e dez minutos, para que o espectador de cinema perca o interesse pela estória.

Como vimos no início deste capítulo, numa narrativa dramática, o surgimento do problema marca o fim da apresentação e o começo da complicação: "Garoto perde garota." Esse momento pode ser descrito por duas frases:

"Estava o mundo posto em sossego, quando..."

"Alguma coisa saiu dos eixos, alguma coisa precisa ser feita."

A primeira frase descreve um começo ralentado, no qual você apresenta o mundo em sossego, antes do surgimento do problema dramático, motivador de ações e acelerador do ritmo. A segunda frase descreve a urgência, a aceleração que o surgimento do problema dramático deflagra.

Na Grécia Antiga, as comédias de Aristófanes traduziam esse "alguma coisa precisa ser feita" num personagem tendo uma "idéia brilhante". Alguma coisa saiu dos eixos, em *Lisístrata*: os homens não param de fazer guerra. Alguma coisa precisa ser feita, e Lisístrata tem uma "idéia brilhante": "Nós, mulheres, faremos greve de sexo, até os homens pararem de guerrear." Alguma coisa saiu dos eixos em *As rãs*: os bons dramaturgos estão mortos. Alguma coisa precisa ser feita, e Dioniso tem uma "idéia brilhante": "Trazer Eurípides de volta do Hades, o mundo dos mortos."

Complicação é o segmento da narrativa dramática em que o protagonista age para solucionar um problema que progressivamente se complica.

No começo de *Chinatown*, o detetive Jake Gittes é procurado por uma mulher que se identifica como a sra. Evelyn Mulwray e lhe pede para investigar um suposto adultério de seu marido, o sr. Mulwray. Gittes investiga, entrega fotos do sr. Mulwray acompanhado de uma jovem e dá o caso por encerrado — fim da estória.

Não exatamente.

Em seguida, Gittes se defronta com a verdadeira sra. Evelyn Mulwray, que interpela Gittes, ameaça Gittes de processo, fere Gittes em seus brios. Gittes investiga o que há em torno do logro que sofrera e se defronta com o assassinato do sr. Mulwray, com o assassinato da falsa sra. Mulwray, com o fato de a jovem acompanhante do sr. Mulwray ser filha de Evelyn com seu próprio pai, de o pai da sra. Mulwray ser o mandante dos assassinatos, bem como corruptor do poder público de Los Angeles. A partir do falso caso de adultério, Gittes agiu, para solucionar um problema que progressivamente se complicou.

Dos três atos, a complicação é o mais longo.

A complicação é o meio da narrativa, onde se narram os jogos das ações entre protagonista e antagonista. O fim desse ato ocorre quando a estória sofre nova virada, a tensão atinge um limite, se torna crise que aponta para o confronto decisivo e indica o fim da narrativa, o clímax-desfecho.

Revisitemos o poema "A canção de amor de J. Alfred Prufrock", de T.S. Eliot, que abriu este livro: "Será que eu, depois de chá e gelo e gulodice,/ Tenho força para levar o momento à sua crise?" Sim, se você está escrevendo uma narrativa dramática, você definitivamente tem de ter força para isso.

Crise é a situação dramática na qual a tensão atinge um limite tal que o momento seguinte é de confronto.

Crise é sinônimo de situação-limite.

A tensão se torna crise pelo surgimento de um elemento complicador — como uma descoberta ou uma nova afronta. Se você escreve para cinema, é recomendável que esse complicador seja comunicado através da imagem: o objeto que o protagonista descobre, a cena de afronta. Televisão, esse eletrodoméstico em meio a sala ruidosa, vai recomendar que, além da imagem, o personagem fale sobre a afronta, o objeto que descobriu, ou o que seja.

Como o nome indica, o clímax de uma narrativa é o seu ponto culminante.

Por ser culminante, só há um clímax numa narrativa. Pela mesma razão, é recomendável que o clímax ocorra no fim, ou muito próximo do fim: depois do clímax, não virá nada tão... culminante, intenso. O roteirista Paddy Chayefsky se recrimina por não ter respeitado essa recomendação em *Hospital* (1971): "*Hospital* é um roteiro deformado, porque o clímax acontece no meio do filme. Clímax tem de acontecer no fim. A confrontação entre George C. Scott e Diana Rigg é o clímax e ela deveria vir no fim do terceiro ato."

Soap operas, com suas estórias sem fim, contrariam a afirmação acima. *Soap operas* possuem sucessivos clímaxes a encerrar cada bloco de estória.

Numa narrativa dramática, clímax é o segmento de trama em que o protagonista enfrenta o confronto decisivo.

Aqui, em geral, o protagonista vence e, com isso, soluciona o problema que pusera a estória em movimento: Jeff aponta o criminoso para a polícia, Deckard aniquila os andróides, Dorothy encontra o Mágico de Oz e volta para casa — o sossego é reposto no mundo.

Como vemos, narrativas dramáticas têm, a reter a atenção do espectador, o prenúncio de sucessivas complicações e, mais que tudo, o de um ponto de chegada, o clímax.

Para compensar a ausência do clímax prenunciado das narrativas dramáticas, algumas narrativas épicas e líricas começam pelo fim da estória e, em seguida, descrevem um *loop*.

Nas narrativas épicas e líricas, nas quais inexiste problema dramático, a necessidade de reter a atenção do espectador tem levado alguns roteiristas a trazer para o começo da narrativa um segmento do fim da estória, de modo que, antecipado ou sugerido, o fim seja prenunciado. Em seguida, a narrativa descreve um *loop* e a estória é

narrada como um vasto flashback daquele segmento. Com isso, como ocorre numa narrativa dramática, o foco do espectador é duplicado: ele recai sobre o que se mostra e sobre o que se prenuncia mostrar. Vejamos quatro exemplos disso.

Como o livro de onde partiu, o filme *As horas* começa com a escritora Virginia Woolf entrando no rio, enquanto sua carta de suicídio é lida em voz over. Em seguida, vemos Virginia Woolf escrevendo as primeiras linhas de seu livro *Mrs. Dalloway*. No fim do filme, Virginia Woolf segue entrando no rio e o suicídio se consuma.

No começo do filme *Cidadão Kane*, uma enorme boca emite a palavra "Rosebud" e a mão de um homem deixa cair uma bola de vidro que se quebra ao tocar o chão. Em seguida, uma enfermeira entra no quarto e cruza os braços do homem sobre o peito. No segmento seguinte, um noticiário informa que o ano é 1940 e um documentário resume a vida e a carreira do homem morto, Charles Foster Kane. O filme que se segue narra mais detalhadamente a vida e a carreira de Kane, dos cinco anos de idade até a sua morte, que vimos no começo do filme.

Crepúsculo dos deuses começa com o título original do filme escrito no meio-fio de uma rua, a Sunset Boulevard de Los Angeles, na Califórnia. O narrador percorre o asfalto, os créditos rolam, surge uma voz over e, do início da rua, vemos os carros da Delegacia de Homicídios se aproximando. Eles passam por nós, entram numa casa luxuosa e decadente, e o narrador nos apresenta o lugar e a si mesmo.

Ele é Joe Gillis (William Holden), o personagem principal do filme que bóia, morto, na piscina da casa. O fim da voz over — "Vamos voltar uns seis meses e ver como tudo começou" — nos leva ao começo da estória. No fim do filme, Joe Gillis narra, novamente em voz over, o seu assassinato e o que se segue a ele.

Os primeiros planos do filme *Cidade de Deus* mostram uma faca sendo afiada, um churrasco sendo preparado, samba rolando, uma galinha sendo morta, outra galinha que foge e os gritos de garotos armados a correrem para pegar a galinha fujona. Esse segmento termina numa viela, com a galinha fujona aos pés de um garoto que não pertencia ao bando, os garotos armados de um lado e uma fileira de policiais também armados do outro. O que parece chefe dos garotos ordena: "Aí,

moleque, segura a galinha aí pra mim." A voz over do garoto junto à galinha narra que "na Cidade de Deus, se correr o bicho pega, se ficar o bicho come. E sempre foi assim, desde que eu era criança."

O garoto narrador gira em torno de si e, num flashback, vemos o mesmo personagem uns 12 anos mais moço. Uma legenda nos diz que agora estamos nos "Anos 60", a estória do filme segue daí, mas ficam as perguntas: quem são aqueles personagens do churrasco? e aquele garoto? como foram parar ali? o que aquela galinha é ou quis significar? como vai terminar aquela situação de polícia de um lado e garotos armados do outro?

Quando, perto do fim do filme, esse segmento retorna, já sabemos quem são os personagens, como eles foram parar ali e o que a galinha significa. Mais uns poucos minutos, termina a situação de polícia de um lado e garotos armados do outro e, com ela, o filme. O segmento do começo serviu de prenúncio do fim do filme.

Estruturalmente semelhantes a estas, muitas narrativas policiais começam pelo crime ou logo depois dele, para em seguida narrarem duas tramas: a que se passa depois do crime — a investigação, cujo desfecho será a descoberta da verdade —, e a que se passou antes do crime — a sucessão de incidentes, cujo desfecho foi o crime.

Desfecho é o segmento que encerra um incidente, uma sucessão de incidentes ou uma narrativa.

São duas as posturas sobre como encerrar uma narrativa. A mais popular diz que o desfecho deve vir rápido, definitivo, conclusivo.

Nesse caso, a recomendação é que você encerre as ações mais importantes, amarre as tramas, resolva os conflitos, mostre o mundo em seu novo sossego, indique como será a estória futura dos personagens centrais: garoto conquista garota, eles partem para a felicidade eterna e o espectador não se pergunta mais sobre o que vai acontecer.

A premissa que motiva essa postura é a de que, após o clímax, personagens e espectadores estão exaustos de tanto som e fúria, e que espectador não paga para escrever desfecho.

Uma outra postura — menos popular — recomenda que o desfecho seja deixado em aberto, com algumas tramas a voar ao sabor da incompletude ou da ambigüidade, de modo que o espectador termine a estória, segundo o seu imaginário ou a sua ideologia. Num hipotético papo com amigos, a discussão deverá girar em torno do *que* era a estória, do *que* os desfechos possíveis quereriam dizer, do *que* poderia vir depois do desfecho.

Como a apresentação, geralmente o desfecho é segmento não-dramático.

Epílogo é uma variação ou um complemento do desfecho, no qual a estória é recapitulada e, às vezes, uma premissa é explicitada.

Por exemplo, funciona como epílogo e premissa a canção de Sérgio Ricardo que encerra o filme *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964), e que diz: "Está contada a minha estória/ Verdade-imaginação/ Espero que o senhor/ Tenha tirado uma lição/ Que assim mal dividido/ Esse mundo anda errado/ Que a terra é do homem/ Não é de Deus nem do Diabo."

Se prólogo e apresentação convidam o espectador a embarcar na estória, desfecho e epílogo convidam-no a desembarcar da estória e a voltar para as imagens e os sons da sua história pessoal.

HAPPY END

> *"No fim, tudo dá certo. Se não deu certo, é porque ainda não chegou ao fim."*
>
> Fernando Sabino, em *Encontro marcado*

Tenho dúvidas de que essa epígrafe se aplique à vida, mas com certeza ela se aplica a muitos roteiros da grande indústria: se não deu certo para o herói, é porque a estória ainda não chegou ao fim.

Finalizar uma estória com tudo dando certo para o herói é motivado pela premissa:

> **Se o herói sofre para solucionar um problema e o espectador sofre junto com ele, cabe devolver ao espectador o sossego que lhe foi tirado pelo sofrimento do herói, cabe dar ao herói um *happy end*, um final feliz.**

Assim, quatro das mais famosas adaptações do livro *Grandes esperanças*, de Charles Dickens — a de Paul West (1917), de Gladys Unger (1934), de Anthony Havelock-Allan, David Lean, Cecil McGivern, Ronald Neame e Kay Walsh (1946) e a de Mitch Glazer (1998) —, trocaram o final melancólico do original por um *happy end* com os personagens Pip e Estella.

Henry James descreveu o *happy end* como "a distribuição final de prêmios, pensões, maridos, esposas, bebês, milhões e comentários bem-humorados". De fato, num *happy end*, os heróis são premiados, os vilões são punidos, os casais reunidos, os problemas resolvidos, as questões, dúvidas e perguntas respondidas, os mistérios esclarecidos, os segredos revelados, as ameaças, profecias e promessas cumpridas ou anuladas — enfim, são recuperados o humor e o sossego perdidos no começo da estória. E, do *happy end* em diante, os heróis viverão felizes para sempre.

Se acolhermos a curiosa afirmação do roteirista, diretor e teórico de cinema Umberto Barbaro (1902-59), segundo a qual "o *happy end* é essencialmente anticristão pois, se na terra se realizasse a felicidade e o bem, não seria necessário sanar no outro mundo a imperfeição existente", diríamos que, sim, o *happy end* realiza na terra a felicidade e o bem, já que, com ele, os heróis constatam que "aqui se planta, aqui se colhe", os vilões aprendem que "aqui se faz, aqui se paga" e os espectadores concluem que "toda luta justa é recompensada".

Tragédias gregas não têm finais felizes, mas — pelos deuses do Olimpo! — as exceções são muitas. *Édipo em Colona*, de Sófocles, tem final feliz (o Mensageiro relata a morte serena e gloriosa de Édipo e

Teseu fala da bênção trazida por Édipo), muitas das tragédias de Eurípides receberam finais felizes e a trilogia da *Oréstia*, de Ésquilo, tem final, mais do que feliz, repleto de esperança e fé na bondade dos deuses. Além disso, as tragédias gregas, apresentadas originalmente numa seqüência de três, eram seguidas de uma peça satírica que devolvia parte do sossego roubado e proporcionava, se não felicidade, alguma alegria a seus espectadores.

O teórico Siegfried Kracauer disse que finais felizes, por indicarem que a estória não acabava ali, eram mais adequados ao cinema do que finais trágicos. No entanto, parece ter sido a idéia de indicar que a estória não acabava no final do filme que animou o diretor Roman Polanski na disputa contra o *happy end* que o roteirista Robert Towne queria dar a *Chinatown*.

Polanski argumentou que, na vida, vilões ricos e poderosos se safam, e que um final que elidisse isso estaria engabelando o espectador. O argumento de Polanski acabou prevalecendo e o filme termina, como sabemos, com a heroína morrendo e o vilão rico e poderoso se safando de todos os crimes que cometera — e seguindo o seu caminho, provavelmente para cometer outros crimes e se safar. Com isso, se torna premissa a fala que o herói Jake Gittes dirige, logo no começo do roteiro (mas excluída do filme), a um cliente que pretendia matar a mulher adúltera: "Você tem de ser rico para matar uma pessoa, qualquer pessoa, e se safar." Anos depois, Towne deu graças por ter perdido essa disputa e *Chinatown* ter tido o *unhappy end* que teve.

Em 1975, o filme *Um estranho no ninho* narrou a brutalidade contra os internos de um manicômio e, por alusão metafórica, a brutalidade contra as pessoas que não se guiam pela postura dominante da sociedade em que vivem. O filme termina com o herói sendo lobotomizado e morto, mas outro personagem consegue escapar daquele manicômio e levar consigo os ideais de vida e liberdade que o herói havia disseminado.

No início deste milênio, assistimos a *Cidade de Deus*, no qual o bandido que pretendia sair da bandidagem é morto, mas o personagem-narrador consegue sair dali e construir uma vida produtiva.

Como em *Um estranho no ninho*, aqui também o final infeliz convive com o final feliz.

Filmes como *Chinatown*, *Um estranho no ninho* e *Cidade de Deus*, empenhados em denunciar uma realidade, acolhem bem o *unhappy end*. Com isso, pretendem instigar o espectador a procurar, fora da sala de cinema, o sossego que tiraram dele, solucionando na vida real o problema que denunciaram. Filmes assim pretendem fazer do espectador o herói.

Mesmo em Hollywood, *happy end* não é imperativo. Num exemplo, *E o vento levou* (1939), um de seus filmes mais ilustres, não tem *happy end*. No final do filme, a heroína Scarlett O'Hara (Vivien Leigh) pergunta: "Rhett, Rhett... Rhett, se você partir, para onde vou? O que vou fazer?" E o herói Rhett Butler (Clark Gable) replica: "Sinceramente, querida, eu estou pouco me lixando."

Rhett Butler e Scarlett O'Hara não viveram felizes para sempre.

8

Sinopse e *pitch*

> *"Sempre escrevo uma sinopse para organizar os elementos da estória e não me perder, quando estiver escrevendo o roteiro."*
>
> Paddy Chayefsky

Sinopse é a descrição da estória que se vai narrar num roteiro.

Em cinema usa-se, com o mesmo significado, a palavra "argumento".

Talvez porque sinopse demande uma descrição verbal do que, depois, será narrado visualmente, talvez porque seja uma das primeiras etapas do trabalho e, já aí, demande decisões que só se definirão no roteiro, muitos roteiristas não gostam de escrever sinopse.

Talvez porque sinopse não seja livro nem roteiro, talvez porque, nela, personagens e tramas venham apenas indicados e em estilo tosco, muitos produtores não gostam de ler sinopse.

Diante de tanto desagrado, vem a pergunta: "Por que escrever sinopse?"

Por pelo menos três razões: dar forma à massa de estória que você imaginou, fornecer uma referência a você e a seus parceiros, e apresentar aos produtores a estória que será narrada no roteiro. Essas razões costumam gerar duas sinopses.

Para a primeira e a segunda razões, você escreve uma sinopse de trabalho — também chamada de "bíblia" —, em formato e estilo pessoais, e com o tamanho que achar melhor. Para a terceira razão, você escreve uma sinopse de apresentação, que resume a sinopse de trabalho.

Além do seu valor intrínseco, a sinopse de apresentação deve ser de leitura fácil e agradável. Ao escrevê-la, busque clareza, concisão e

simplicidade: prefira um vocabulário usual, econômico, e uma sintaxe direta. Para um vocabulário econômico, prefira a repetição de uma palavra ao uso de sinônimos. E permita que o estilo da narrativa permeie ambas as sinopses: se for comédia, permita estilo e laivos cômicos etc.

A sinopse de apresentação vai ser o centro das suas primeiras reuniões com o pessoal de produção. Depois disso, ela vai balizar os trabalhos e os contatos da produção com os possíveis financiadores, atores e pessoal técnico.

É no mínimo erro grave haver diferenças de essência entre sinopse de trabalho e sinopse de apresentação.

Sinopse de trabalho é ponto de partida e referência para você escrever a sinopse de apresentação, a escaleta e o roteiro.

Você retorna à sinopse de trabalho sempre que sentir que está perdendo o rumo da estória, ou o seu estilo, ou baralhando perfis e funções de personagens — e daí corrige o que for.

Ambas as sinopses devem responder aos sete *loci*:

- quando: o momento em que a estória ocorre e o período de tempo que cobre;
- onde: os lugares que a estória percorre, seus cenários e locações;
- o quê: os incidentes que narra;
- quem: os personagens, seus perfis;
- por quê: a estória pregressa e as motivações dos personagens;
- para quê: os objetivos dos personagens e o desfecho da estória;
- como: as formas de perceber e de narrar a estória; o ponto de vista do narrador e o estilo da narrativa.

Se uma sinopse de trabalho permite, digamos, uma liberdade funcional, uma sinopse de apresentação deve conter:

- título;
- storyline;
- descrição do momento e dos lugares que a estória percorre;

- resumo da estória a ser narrada, bem como da estória pregressa e da estória futura que lhe forem pertinentes;
- lista dos personagens e figurantes, perfis dos personagens e, facultativamente, o mapa das relações entre eles e suas biografias sucintas;
- definição do ponto de vista do narrador e as razões dessa opção;
- definição do estilo da narrativa e as razões dessa opção;
- e, facultativamente, explicitação de tema e premissa.

Se for o caso, acrescente um cronograma detalhando as datas para entrega do primeiro tratamento do roteiro, de uma ou duas reescrituras e do roteiro final.

À sinopse de apresentação, você pode acrescentar também uma nota introdutória, na qual descreve suas intenções, afirma a pertinência de aquela estória ser narrada naquele momento, através daquele veículo, naquele formato e, sendo para televisão, naquele horário. Nela, você pode, sempre de forma concisa e clara, antecipar objeções e levantar argumentos que as refutem.

Novela de tv pede um tipo particular de sinopse.

Diferente de teatro e cinema, não é exato falar do espectador de novela, singular. Novela se comunica com espectadores diversos, plurais. Por essa razão e por fazer da identificação a base da sua comunicação, uma novela contém núcleos de personagens diversos, com quem os seus diversos espectadores possam se identificar.

Portanto, uma sinopse de novela deve conter:

- Um núcleo principal. Na maioria dos casos, é uma família de classe média, a uma distância curta ou média dos espectadores da novela. Com alguma freqüência, o núcleo principal é uma família rica e a base da comunicação passa a ser a idealização. Muito raramente personagens pobres constituem núcleo principal de novela. Pobreza é uma situação deplorável e — todos queremos crer — transitória. Não nos identificamos com pobreza, nem muito menos a idealizamos. (Numa exceção, a novela *O salvador da pátria*, de Lauro César Muniz, mostrou um personagem principal pobre. Sua pobreza, no

entanto, foi compensada por atrativos, como franqueza e firmeza de caráter.)

- Núcleos secundários, constituídos de famílias ou grupos que complementem, contrastem ou conflitem com o principal.
- Um núcleo jovem. Quanto mais cedo for o horário da novela, maior o número de espectadores jovens e mais imperioso haver núcleo jovem.
- Um personagem que amamos amar: o herói. Ou mais de um: o herói maior e principal, e outros heróis, menores e secundários, nos respectivos núcleos.
- Um personagem que amamos odiar: o vilão. Ou mais de um. Como ocorre com o herói, às vezes, existe um vilão maior e, nos seus respectivos núcleos, outros vilões menores a acirrar conflitos paralelos. Se ele terá traços de bondade ou se será um vilão absoluto, isso vai depender do grau de complexidade que você atribuir aos seus personagens. Numa narrativa calcada no maniqueísmo, o vilão será um vilão absoluto, sem ambigüidades. Numa narrativa afastada do maniqueísmo, o vilão terá, ao lado da sua vilania, motivações aceitáveis, traços de bondade, talvez até momentos de ternura — ou seja, elementos através dos quais poderemos entender por que ele faz o que faz.

Há profissões que, por sua natureza, permitem que o personagem transite mais desenvoltamente entre os núcleos e as intimidades dos demais personagens. São os "extratores" de informação — médicos, detetives, manicures, entregadores —, que podem até ser personagens no sentido mais estrito, dotados de ação e perfil próprios.

O tamanho de uma sinopse de apresentação pode ser diretamente proporcional ao prestígio do roteirista: quanto maior o prestígio, maior pode ser a sinopse, porque maior será a disponibilidade dos leitores para ela. Ou menor, de vez que o leitor conhece o trabalho e confia num roteirista de prestígio. Se você não é um roteirista de prestígio e precisa de uma indicação de tamanho, pense num número entre 10 e 20 páginas — seja a sinopse para filme ou para novela.

Se for oral, a sinopse de apresentação recebe o nome de "pitch" — do inglês "to pitch", "contar uma estória".

***Pitch* é a reunião na qual o roteirista apresenta a sua estória.**

Ao se preparar para um *pitch*, pesquise se aquele produtor se interessa pelo tipo de estória que você oferece. Em geral, uma estória é rejeitada ou porque simplesmente não interessa, ou porque interessa muito e uma estória semelhante já está sendo feita. Ao se preparar para um *pitch*, busque provocar encanto e espanto. Como sinopse de apresentação que é, um *pitch* deve ser claro e conciso.

ADAPTAÇÃO

"Na história do teatro e do cinema, a adaptação talvez seja mais regra do que exceção."

H. Porter Abbott

Adaptação é a transposição de uma estória para outro tempo, lugar, formato ou gênero.

Os dramaturgos da Grécia Antiga escreveram suas tragédias a partir de mitos fornecidos pela tradição, Homero compôs a *Ilíada* e a *Odisséia* a partir de mitos fornecidos pela tradição e de relatos de batalha, Virgílio escreveu a *Eneida* a partir de Homero, Dante escreveu *O Inferno* a partir dos relatos da viagem de Ulisses às profundezas do Hades e de passagens de a *Eneida* de Virgílio, James Joyce escreveu *Ulisses* a partir da *Odisséia* de Homero, o filme *West Side Story* trouxe para a cidade de Nova York do século 20 a peça *Romeu e Julieta*, de 1596, cuja estória William Shakespeare escreveu a partir do poema narrativo *A história trágica de Romeus e Juliet* (1562) de Arthur Brooke, que tinha pegado a estória de Boisteau, que a tinha pegado de Bandello, que a pegara de Luigi da Porta (1530), que, por sua vez, a pegara do livro *Il Novellino* (1476), de Masuccio da Salermo, e daí vamos nós, até Xenofonte. E Shakespeare escreveu todas as suas peças

exceto duas (*Trabalhos de amor perdidos* e *A tempestade*) a partir de estórias existentes — muitas delas, do livro *Vidas paralelas*, de Plutarco. Na década de 1990, houve uma enxurrada de adaptações para cinema e tv dos livros de Henry James, Jane Austen, Daniel Defoe, Thomas Hardy, Charlotte Brontë e Charles Dickens.

Como você vê, faz um bocado de tempo que estórias são adaptadas — e com muita freqüência.

Charles Dickens (1812-70) forneceu e segue fornecendo muitas estórias para nós. Seja pelo olho do narrador que percorre a estória como lente de câmera, seja pelos cortes que atam trilhas e tramas, seja pelo ritmo da narrativa que se adequa ao que é narrado, seja pela caracterização dos personagens através de elementos visuais, a leitura de um livro de Dickens nos dá a impressão de uma sinopse a exibir como aquela estória ficaria bem numa tela. Veja você mesmo, num exemplo entre tantos, como as primeiras páginas de *Grandes esperanças* são o mais puro cinema.

Isso não é novidade. Desde a primeira adaptação — *A morte de Nancy Sykes*, um *sketch* mudo feito em 1897 a partir de *Oliver Twist* —, até hoje, se somam mais de 200 as adaptações de suas obras para as telas. Além da riqueza do que narra, a principal razão disso é que, em lugar de *relatar*, Dickens quase sempre prefere *mostrar* a estória. Tire daí um parâmetro.

Ao avaliar um original com vistas a adaptação para roteiro, verifique se os elementos da estória são mostrados e não apenas relatados.

Com isso em mente, assinale tudo o que lhe atraia a atenção. Se achar bom, siga a estratégia do roteirista William Goldman: "Quando faço uma adaptação, leio o original várias vezes. A cada vez, sublinho com uma cor diferente as partes que considero importantes. Quando me dou por satisfeito, aproveito as partes que sublinhei muito."

Se achar melhor, desdobre essa estratégia. Faça uma primeira leitura do original sem caneta na mão: seja tão-somente um leitor aten-

to. Em seguida, permita-se uns poucos dias de distância, a fim de que a estória e a forma da narrativa se assentem na sua memória. Passado esse breve intervalo, faça uma segunda leitura, agora com caneta na mão. E não esqueça: início de trabalho de adaptação exclui toda criatividade que não seja descritiva e analítica.

Não tente "ganhar tempo". A hora, agora, é de perceber e analisar a estória original, como ela é.

Perceba os sete *loci*: quando a estória ocorre, o período de tempo que cobre, os lugares que percorre, os incidentes que narra, as tramas que descreve, os personagens, seus perfis, suas motivações e objetivos, a estória pregressa, a estória futura e o estilo da narrativa.

Isto feito, analise se você tem ou pode obter:

- uma storyline completa, coesa e clara;
- tramas que, reunidas, constituam uma unidade;
- personagens centrais pelos quais o espectador possa sentir empatia ou ao menos entender-lhes as ações;
- relações significativas entre os personagens centrais;
- incidentes interessantes que contenham cenas eloqüentes;
- uma progressão que conduza a narrativa a um desfecho ou a uma indagação consistente.

A ausência desses elementos pede que você os crie ou, não sendo possível criar, abandone a estória.

Se a estória analisada permite adaptação, selecione que tramas narrar, que incidentes e personagens mostrar, convoque a sua imaginação e siga os mesmos passos de um trabalho original: escreva uma sinopse, decupe-a numa escaleta e escreva o roteiro.

Em geral, adaptar livro para filme implica condensar o original para pouco mais de uma centena de páginas de roteiro. Por outro lado, adaptar livro para novela de tv implica expandir as poucas centenas de páginas do original para os milhares de páginas de roteiro. A novela *Tieta* (1990), baseada no livro *Tieta do Agreste*, de Jorge Amado, impôs aos roteiristas Aguinaldo Silva, Ana Maria Moretzsohn e Ricardo Linhares a criação de muitos incidentes e personagens, a fim de preencher os seus 197 capítulos.

Em essência, expandir ou condensar estória significa criar, aglutinar ou cortar incidentes e personagens — e a conseqüente criação, aglutinação ou corte das tramas que eles traçam.

Sim, um conto é menor do que um livro, logo, adaptar conto para filme implica criar muita estória. Sim, muita estória foi criada a partir do conto "It Had to be Murder", de Cornell Woolrich, até se chegar ao roteiro do filme *Janela indiscreta*. Mas, seja conto, livro ou o que for, medir criações, aglutinações e cortes cotejando o tamanho do original ao da adaptação pretendida pode ser parâmetro falho. O conteúdo do que você tem nas mãos é que vai definir isso. Às vezes, umas poucas rubricas num roteiro dão conta de vários parágrafos de narrativa literária. Considere o texto a seguir — na edição do livro *Primeiras estórias* que tenho comigo, ele ocupa a primeira página do conto "Famigerado", de João Guimarães Rosa.

> Foi de certa feita — o evento. Quem pode esperar coisa tão sem pés nem cabeça? Eu estava em casa, o arraial sendo de todo tranqüilo. Parou-me à porta o tropel. Cheguei à janela.
>
> Um grupo de cavaleiros. Isto é, vendo melhor: um cavaleiro rente, frente à minha porta, equiparado, exato; e, embolados, de banda, três homens a cavalo. Tudo, num relance, insolitíssimo. Tomei-me nos nervos. O cavaleiro esse — o oh-homem-oh — com cara de nenhum amigo. Sei o que é influência de fisionomia. Saíra e viera, aquele homem, para morrer em guerra. Saudou-me seco, curto pesadamente. Seu cavalo era alto, um alazão; bem arreado, ferrado, suado. E concebi grande dúvida.
>
> Nenhum se apeava. Os outros, tristes três, mal me haviam olhado, nem olhassem para nada. Semelhavam a gente receosa, tropa desbaratada, sopitados, constrangidos — coagidos, sim. Isso por isso, que o cavaleiro solerte tinha o ar de regê-los: a meio-gesto, desprezivo, intimara-os de pegarem o lugar onde agora se encostavam. Dado que a frente da minha casa reentrava, metros, da linha da rua, e dos dois lados avançava a cerca, formava-se ali um encantoável, espécie de resguardo. Valendo-se do que, o homem obrigara os outros ao ponto donde seriam menos vistos, enquanto barrava-lhes qualquer fuga; sem contar que, unidos assim, os cavalos se apertando, não dispunham de rápida

> mobilidade. Tudo enxergara, tomando ganho da topografia. Os três seriam seus prisioneiros, não seus sequazes. Aquele homem, para proceder da forma, só podia ser um brabo sertanejo, jagunço até na escuma do bofe. Senti que não me ficava útil dar cara amena, mostras de temeroso. Eu não tinha arma ao alcance. Tivesse, também, não adiantava. Com um pingo no i, ele me dissolvia. O medo é a extrema ignorância em momento muito agudo. O medo O. O medo me miava. Convidei-o a desmontar, a entrar.

Noutros casos, ocorre o contrário.

Na edição que tenho comigo, também ocupa uma página o segmento do conto "Tema do traidor e do herói", de Jorge Luis Borges, que traduzo a seguir.

> No dia 2 de agosto de 1824, os conspiradores se reuniram. O país estava maduro para a revolução. Não obstante, alguma coisa sempre falhava. Havia um traidor no conclave. Fergus Kilpatrick havia encarregado James Nolan da descoberta desse traidor. Nolan cumpriu sua missão e anunciou, em pleno conclave, que o traidor era o próprio Kilpatrick. Demonstrou a verdade da acusação com provas irrefutáveis. Os conjurados condenaram à morte o seu presidente. Este assinou sua própria sentença, mas implorou que seu castigo não prejudicasse a pátria.
>
> A Irlanda idolatrava Kilpatrick. A mais leve suspeita de sua vileza teria comprometido a revolução. Nolan, então, sugeriu um plano que fez da execução do traidor o instrumento para a emancipação da pátria. Sugeriu que o condenado morresse pelas mãos de um assassino desconhecido, em circunstâncias deliberadamente dramáticas, que se gravassem na imaginação do povo e que apressassem a revolução. Kilpatrick jurou colaborar com esse plano, que lhe dava oportunidade de redimir-se e dava lustre à sua morte.
>
> Nolan, pressionado pelo tempo, não soube inventar todas as circunstâncias da execução e teve de plagiar outro dramaturgo, o inimigo inglês William Shakespeare. Repetiu cenas de *Macbeth* e de *Júlio César*. A representação, pública e secreta, tomou vários dias. O condenado entrou em Dublin, discutiu, agiu, rezou, reprovou, pronunciou palavras patéticas, e cada um desses atos que lhe trazia glória fora prefixado por Nolan. Centenas de atores colaboraram com o protagonista. O papel de alguns foi complexo; o de outros, mera figuração. As coisas que disse-

> ram e fizeram perduram nos livros de história, na memória apaixonada da Irlanda. Kilpatrick, arrebatado por esse minucioso destino que o redimia e que o perdia, mais de uma vez enriqueceu com atos e palavras improvisadas o texto de seu juiz. Assim, o teatro foi se desdobrando no tempo, até que, no dia 6 de agosto de 1824, num palco de cortinas funerárias (que prefigurava o de Lincoln), um balaço almejado entrou no peito do traidor e do herói, que apenas pôde articular, entre dois jatos de sangue, algumas palavras previstas.

Ocupa uma página mas, como você vê, esse segmento do conto do Borges, diferente do texto do Guimarães Rosa, contém estória bastante para roteiro de filme longo — que Marilú Parolini, Eduardo de Gregório e Bernardo Bertolucci realizaram em *A estratégia da aranha* (1970).

Comparadas a obras literárias, adaptações de peças de teatro parecem mais fáceis: peças de teatro e roteiros visam à cena. Mas é facilidade apenas aparente.

Uma das razões disso, narrativas para teatro não transitam em espaço tão vasto quanto o das narrativas para a tela. Para ficarmos num exemplo, são canhestras as cenas teatrais que se passam num carro em movimento — Nelson Rodrigues que diga. E muitas peças de teatro fazem uso da exigüidade de espaço em prol da estória que narram. Eugene O'Neill narra sagas e doenças de famílias confinadas em salas de estar e adjacências; *Entre quatro paredes*, de Jean-Paul Sartre, *Fim de partida*, de Samuel Beckett, e *Barrela*, de Plínio Marcos, vão além e fazem da exigüidade do espaço a sua própria razão de ser: qualquer tentativa de expansão desses espaços resultaria na destruição da sua idéia central.

Peças como *Um bonde chamado desejo*, de Tennessee Williams, ou *A morte do caixeiro-viajante*, de Arthur Miller, mereceram adaptações para cinema e tv — a primeira, com Marlon Brando, e a segunda, com Dustin Hoffman, exibem notáveis trabalhos de ator, mas, por conta do pouco que expandiram o espaço das suas estórias, ficaram a meio caminho entre filme e teatro filmado.

De fato, na maioria dos casos, adaptar uma peça de teatro implica expandir o espaço da estória a partir das indicações que o original

propicie. Assim você vê, na adaptação da peça *Gata em teto de zinco quente*, de Tennessee Williams (1958), os pais de Brick (Paul Newman) saltarem do trem, serem recepcionados na estação e seguirem de carro para casa.

Atente para outro caso de impermeabilidade a adaptação para a tela: algumas peças de teatro só entregam o que narram ao diálogo, e rejeitam qualquer tradução visual desses diálogos. Tome para exemplo a peça *Três mulheres altas*, de Edward Albee.

Três mulheres altas se passa no quarto de uma mulher de mais de 90 anos e muito doente. Uma mulher de meia-idade cuida dela e uma jovem se junta às duas, para acertar algumas pendências financeiras. O fatos da vida relembrados pela mulher mais velha — a infância feliz, os adultérios do marido, a morte do marido e o rompimento com o filho homossexual — servem de esteio para que as três mulheres discorram sobre amor, sofrimento, inteligência, sexo, decadência de corpos e almas, e o fato de as três serem, na verdade, uma mesma mulher em diferentes momentos da sua vida. Essas discussões, que constituem o cerne da peça, só se traduzem na forma de diálogo.

Disso é possível tirar dois dos parâmetros que podem pautar a sua procura por peças de teatro para adaptar para a tela: a permeabilidade a que o espaço da estória seja expandido e à tradução visual do que narra. Nesse sentido, uma peça como *A visita da velha senhora*, de Friedrich Dürrenmat, é, como vem sendo, um exemplo de adequação e fertilidade, tanto para cinema quanto para novela de tv.

Três notas finais.

Adaptar implica manter a essência da narrativa original.

Adaptar implica recompor uma narrativa a partir da sua trama principal, manter as tramas secundárias mais importantes, manter tema e premissa, bem como a essência dos perfis dos personagens centrais. Transpor uma estória para outro lugar ou tempo, mudar o estilo, as estratégias ou o formato da narrativa original não descaracteriza o trabalho como sendo adaptação. Feita a adaptação, nos

créditos de atribuição virá: Adaptado de (o nome da obra adaptada e o do seu autor).

Se você não observar alguns dos pontos indicados acima — notadamente, se você guindar uma trama secundária à condição de principal, pinçar apenas um incidente da obra original, modificar a essência dos perfis dos personagens centrais, ou mudar tema ou premissa —, você não estará fazendo adaptação; você estará se baseando numa estória para criar outra. Nos créditos, a atribuição será: A partir de..., ou Estória baseada em..., ou Estória inspirada em...

Uma adaptação só estará plenamente realizada se, ao final, ela se sustentar como obra autônoma.

No Brasil, os direitos autorais se tornam de domínio público depois de 70 anos da morte do autor. Fora esse caso, antes de qualquer adaptação ter início, os direitos sobre o original devem ser negociados com quem os detém.

TÍTULO

O filme *Blow Up*, que Michelangelo Antonioni e Tonino Guerra roteirizaram a partir do conto "Las babas del diablo", de Julio Cortázar, tomou seu título do processo de revelação de uma fotografia, quando a cópia em papel, imersa numa bandeja com o reagente químico, faz brotar ("blow up") a imagem. Ao ser colocado no mercado internacional, os distribuidores do filme impuseram uma cláusula que proibia que o título fosse traduzido. Os distribuidores brasileiros, temerosos de que *Blow Up* não fosse título que atraísse público mas constrangidos pela cláusula contratual, pespegaram um subtítulo, e o filme se chamou *Blow Up — depois daquele beijo*.

Como as vitrines de lojas, os títulos de filmes e de programas de tv possuem a função de atrair o consumidor e resumir o conteúdo

daquilo que oferecem. No caso de *Blow Up*, os distribuidores brasileiros se preocuparam vigorosamente com a primeira função, em detrimento também vigoroso da segunda: o único beijo no filme acontece atrás de uma árvore distante, entre um personagem secundário e outro que sequer tem fala, o espectador mal conseguindo distinguir os dois, que dizer o beijo.

Desse exemplo, podemos definir as duas fontes principais dos títulos de roteiros.

Título emana da estória ou do que os produtores crêem que o mercado espera.

No primeiro caso, a função principal de um título é resumir ou aludir à estória narrada pelo filme ou programa de tv. Por exemplo, Robert Towne, o roteirista de *Chinatown*, conta:

> O título do filme veio de um policial do departamento de entorpecentes. Ele disse que trabalhava no bairro de Chinatown, perguntei o que ele fazia e ele respondeu: "O mínimo possível." Achei estranho. Que aplicação da lei é essa? E ele respondeu: "Meu irmão, quando você está lá no meio dos chinas e daqueles dialetos todos, você não sabe quem está fazendo o que com quem. Você não sabe se está sendo chamado para evitar ou para ajudar a cometer um crime. Por isso, a gente resolveu que, em Chinatown, o melhor é fazer o mínimo possível."

No segundo caso, a função principal é atrair o espectador, persuadi-lo a assistir ao filme ou programa de tv. Aqui, o autor dos títulos de cinema e tv é, digamos, o mercado, ou as pessoas mais antenadas nele.

Títulos são encontrados:

- na trama principal: *Amargo regresso* (*Coming Home*), *De volta para o futuro* (*Back to the Future*);
- no personagem principal: *Rocco e seus irmãos* (*Rocco e i suoi Fratelli*), *Edward Mãos de Tesoura* (*Edward Scissorhands*);
- num traço de perfil do personagem principal: *Legalmente loura* (*Legally Blonde*), *O talentoso Ripley* (*The Talented Mr. Ripley*);

- no tema: *Psicose* (*Psycho*), *Infidelidade* (*Unfaithful*);
- num lugar: *Casablanca*, *Chinatown*, *Carandiru*, *Manhattan*;
- num tempo: *Anos dourados*, *Anos rebeldes*;
- num incidente: *Festa de família* (*Festen*), *Assalto ao trem pagador*;
- numa citação: *Na riqueza e na pobreza* (*For Richer or Poorer*);
- num objeto: *O piano* (*The Piano*), *Morangos silvestres* (*Smultronstället*);
- numa premissa: *Vale tudo*, *Parente é serpente* (*Parenti Serpenti*);
- numa metáfora: *O sétimo selo* (*Det Sjunde Inseglet*), *Deus e o Diabo na Terra do Sol*;
- ou, muito usual nas novelas, num imaginado imaginário do espectador: *Pedra sobre pedra*, *Fera ferida*.

Como ocorre com os títulos em geral, dar título a filme ou programa de tv tem suas demandas. Por exemplo, um título deve ser grande o suficiente para conter os significados que deve conter, e pequeno o suficiente para ser memorizado: o espectador precisa ser capaz de lembrar dele ao conversar com outra pessoa e, assim, operar a divulgação boca a boca.

Os títulos que examinei têm em média entre duas e oito sílabas: *Witness*, *Chinatown*, *Roque Santeiro*, *Cidade de Deus*, *Zazie dans le Metro*, *Cinema Paradiso*, *One Flew Over the Cuckoo's Nest*. São exceções os casos como *Oito e meio*, *M.A.S.H.*, por um lado, e *L'Année dernière à Marienbad*, por outro. (*Oito e meio* é um caso raro de título que não emana da estória que narra nem de expectativas do mercado. "Oito e meio" se refere à cronologia dos filmes do seu diretor, Federico Fellini: ele é, então (em 1963), o seu oitavo filme e meio — o "meio" é por conta da soma dos episódios "Uma agência matrimonial", do filme *L'Amore in città*, e "A tentação do doutor Antônio", do filme *Boccaccio 70*.) É exceção um título como o do filme *Conseguirão os nossos heróis encontrar o amigo misteriosamente desaparecido na África?* — no original, *Riusciranno i Nostri Eroi a Ritrovare l'Amico Misteriosamente Scomparso in Africa?*, roteiro de Agenore Incrocci e Furio Scarpelli, 1968.

A formulação mais freqüente é um substantivo próprio — *Amadeus*, *Chinatown* — ou comum — *Limite*, *Testemunha* (*Witness*) —,

ou um sintagma composto de substantivo — *Roque*, *Cinema*, *Cidade*, *Sítio* — e especificador — *Santeiro*, *Paradiso*, *de Deus*, *do Picapau Amarelo*.

Seja o título do seu roteiro um resumo ou alusão à estória, ou uma sedução ao mercado, ele muito provavelmente não será dado por você. Em geral, é o produtor e sua equipe quem batiza filmes, novelas e programas de tv. Portanto, não gaste tempo com isso. Arbitre um título de trabalho que lhe agrade minimamente, seguido da observação "(título provisório)", entre parênteses mesmo, e dedique-se a questões mais diretamente atinentes a narrativa e roteiro.

9

Escaleta

> *"A maioria das pessoas acha que escrever roteiro é escrever diálogo, mas a verdade é que a contribuição mais importante do roteirista é a estrutura."*
>
> William Goldman

Escaleta é a descrição resumida das cenas de um roteiro, na sua seqüência.

Se durante a imaginação da estória e a composição da sinopse você foi fiandeiro a fiar fios de trama, durante a montagem da escaleta você é costureiro dos fios de trama que fiou.

Escaleta requer dois trabalhos de corte e um de costura.

No primeiro corte, você pega os fios de trama descritos na sinopse e seleciona, de dentro deles, os incidentes que quer narrar.

No segundo corte, você pega cada um desses incidentes e seleciona, de dentro deles, as cenas que quer mostrar.

Isso feito, você costura, numa seqüência, as cenas selecionadas na etapa anterior.

Se você trabalha num roteiro épico ou lírico, no segundo corte você seleciona, de dentro dos incidentes, as cenas interessantes e pertinentes ao que quer narrar. Se você trabalha num roteiro dramático, no segundo corte você seleciona as cenas dramáticas e, em menor número, as épicas e as líricas — que, essencialmente, trazem informação sobre os incidentes ou revelam a subjetividade dos personagens. Cada cena dramática incluída na escaleta é conseqüência das cenas que vêm antes dela e causa das que vêm depois.

O lugar onde você coloca o narrador define o número de tramas que serão narradas e o tipo de escaleta que vem daí.

Narrador do lado ou dentro de personagem narra uma trama, aquela de que o personagem toma parte. Narrador voltado para dentro de si mesmo narra uma trama, aquela a que ele está ligado. Narrador acima da massa de estória narra todas as tramas que quiser.

Ligado a isso, escaleta montada por narrador acima da massa de estória *alterna* ou *encadeia* cenas das tramas que selecionou ou, quando é o caso, *aglutina* essas tramas numa só — por exemplo, quando aglutina as tramas num mesmo evento. Escaleta montada por narrador voltado para dentro de si mesmo, do lado ou dentro de personagem *encadeia* cenas de uma única trama.

Se o jogo das ações dramáticas tem na sonata-forma um equivalente seu, a fuga é um equivalente musical da escaleta de narrador de cima.

Como, em geral, essa escaleta possui trama principal, uma fuga possui voz predominante, que é apresentada sem acompanhamento, logo no começo da peça musical. Quando, qual trama secundária, entra a segunda voz, a voz predominante não silencia. Ela continua correndo em paralelo, sobre ou sob a segunda voz — e faz assim com todas as vozes que venham se juntar a ela. A apresentação se encerra quando todas as vozes da fuga já se exibiram. Nesse momento, começa a fuga propriamente dita: perseguição e fuga de vozes que se *encadeiam*, se *alternam* e se *aglutinam*, umas a partir das outras, umas por dentro das outras, até o desfecho, que se dá como que por esgotamento. O clichê da forma da fuga são as cenas de perseguição e fuga que costumam constituir o clímax de muitos roteiros da grande indústria.

No segmento de apresentação do filme *Ligações perigosas*, roteiro de Christopher Hampton, o narrador acima da estória alterna cenas sem falas das tramas da Marquesa de Merteuil e do Visconde de Valmont, nas quais os criados paramentam, como que para combate,

cada um dos antagonistas: a Marquesa é empoada, o Visconde tem as unhas lixadas, a Marquesa recebe brincos, o Visconde, toalhas quentes, a Marquesa, o vestido, o Visconde, os sapatos, um espartilho na Marquesa, uma peruca no Visconde e o último objeto que o Visconde recebe é o florete. Em seguida, cada um sai do seu respectivo aposento e parte para encontrar o outro.

Na aglutinação, o narrador costura duas ou mais tramas numa só.

Perto do fim de *Janela indiscreta*, o compositor toca com alegria a música que compusera durante a estória, contagia a vizinha solteirona, ela desiste do suicídio que estava prestes a cometer e o protagonista Jeff retarda sua ação de proteger a namorada que invadira o apartamento do assassino. Essa cena aglutina as tramas do compositor, da solteirona e de Jeff.

No encadeamento, o narrador costura cenas de uma mesma trama.

No filme *Cidadão Kane*, as cenas da trama do personagem-título vêm encadeadas conforme vão sendo percebidas por Thompson, o personagem do lado de quem está o narrador: Kane junto à mãe, Kane dirige um jornal, Kane tenta se eleger governador, Kane tenta fazer de sua nova mulher uma cantora de ópera etc. O roteiro que Stanley Kubrick escreveu a partir do livro *Barry Lyndon*, de William Thackeray, traz uma variação disso.

Durante quase todo o filme, o narrador segue do lado do personagem-título, o que faz com que o filme narre apenas a trama de que Barry Lyndon toma parte, e sua escaleta seja um encadeamento de cenas dessa trama. Perto do fim, com a morte de seu único filho, Barry Lyndon se entorpece em álcool e dor, e literalmente sai de cena. Na seqüência, Barry Lyndon e o enteado entram em confronto aberto, a narrativa se torna francamente dramática, o lugar do narrador passa a ser acima da massa da estória e a escaleta passa a alternar cenas das tramas dos agora antagonistas.

Se você quer narrar a estória de uma obsessão e não quer criticá-la ou, mais ainda, quer que o espectador se identifique com o personagem obcecado, sua opção provavelmente será narrar a estória do lado ou dentro desse personagem que, obcecado, não pensa em outra

coisa além do objeto da sua obsessão. Disso resultará uma só trama, a da obsessão do personagem.

Ladrões de bicicleta (1948) possui uma só trama, a de Antonio Ricci, obcecado por recuperar sua bicicleta para poder trabalhar e sustentar a família. *Taxi Driver* possui uma só trama, a do motorista de táxi Travis Bickle, obcecado por livrar a cidade do fedor e das putas.

Se você quer criticar a obsessão, é provável que coloque o narrador do lado ou dentro do personagem crítico e, assim, distancie o espectador do personagem obcecado. É o que faz o narrador de *Era uma vez na América*, com relação ao obcecado Max Bercovicz (James Woods), visto através da crítica quase desdenhosa do personagem principal David 'Noodles' Aaronson (Robert de Niro).

Numa perspectiva meramente estatística, filmes têm, em geral, uma trama principal, uma trama secundária e uma ou duas subtramas. Um total maior do que quatro tramas pode trazer para a sua narrativa o mesmo ruído da que possua mais de sete personagens importantes: o espectador pode não conseguir acompanhá-la.

Novela de tv, essa composição sinfônica com algumas dezenas de personagens importantes, tem uma trama principal, uma ou duas tramas secundárias e pencas de subtramas que percorrem um segmento da novela até serem substituídas, uma a uma, por outras tantas subtramas, e assim até o fim.

Seriado de tv tem, em geral, uma trama principal, uma secundária e uma subtrama. Quatro tramas trazem risco de ruído. Nos seus mais de 40 minutos, os episódios do seriado *Mulher* (TV Globo, 1998) narravam três tramas. A trama principal era constituída pelas reações ao problema dramático, a secundária funcionava como contraponto da principal, muitas vezes como alívio cômico, e a subtrama narrava o cotidiano dos personagens fixos.

Cada capítulo de *soap opera* norte-americana exibe quatro ou cinco tramas, em estágios variados do seu desenvolvimento, e outras tantas "na incubadora", prontas para serem aproveitadas, se e quando necessário.

Havendo hierarquia, a unidade narrativa pede que tramas secundárias e subtramas se relacionem à principal.

Ao escaletar uma sinopse, primeiro tome a trama principal, selecione dela os incidentes que quer narrar e, deles, as cenas que quer mostrar.

Seleção de cena pode ser pautada pela resposta afirmativa a pelo menos uma das perguntas: a cena traz informação para o entendimento da estória? faz a ação progredir? expressa uma realidade essencial? opera transição ou trabalha ritmo?

Inversamente, exclusão de cenas pode ser pautada por respostas negativas a todas essas perguntas.

Num segundo momento, faça o mesmo com a trama secundária e, sempre decrescendo nas suas prioridades narrativas, com as demais.

A cena mais importante dos roteiros em geral e do roteiro dramático em particular é a de clímax, para a qual tudo costuma confluir. Por essa razão, muitos roteiristas começam a montagem da escaleta pela cena de clímax e, em seguida, pela de apresentação — que, dizem eles, o resto do trabalho é selecionar as cenas que atem essas duas.

Com relação às cenas em si, você deve definir o que vai ser mostrado e o que vai para a elipse — ou seja, o que você vai narrar e o que vai omitir ou ignorar, no resumo da cena.

Como ocorre com os incidentes, primeiro você deve definir a pertinência em relação à trama principal e, com isso, o nível de detalhamento do que vai ser mostrado. Por exemplo, se artrite reumatóide for traço essencial da personagem, a cena em que ela não consegue passar batom deve ser selecionada: é necessário mostrar que a mão da personagem não tem firmeza.

Como ocorre com tramas, incidentes e cenas, o lugar do narrador também define que elementos ele vai mostrar, em cada cena.

Narrador acima da massa da estória mostra os elementos que quiser, narrador do lado de personagem mostra apenas os elementos

em torno desse personagem, narrador voltado para dentro de si ou dentro de personagem mostra apenas os elementos que ele ou o personagem percebem.

Onde começar, onde terminar uma cena?

A recomendação mais usual para isso é a mesma que se faz para a narrativa como um todo: comece o mais tarde possível, termine o mais cedo que der.

Fim de cena possui dupla função: a de pôr fim à cena e a de costurá-la à cena seguinte. Cenas de roteiro da grande indústria costumam terminar num gancho, numa indicação de que existe alguma coisa a ocorrer, logo em seguida.

Costura entre cenas é recurso de narrativa que pode ser feito seguindo-se o conteúdo do que se narra ou a forma de um elemento de estória. Assim, se a cena seguinte mostra a continuação do que a cena anterior mostrou, você tem um corte que segue o conteúdo do que narra.

Em 1901, Anton Tchekhov antecipou esse tipo de corte quando, logo no começo da peça *As três irmãs*, pôs numa mesma cena falas de dois incidentes isolados um do outro que, pela alternância com que são proferidas, dialogam entre si, conflitam — diante do espectador, não entre os personagens — e indicam o desfecho da peça.

> Olga: Há 11 anos, quando foi promovido a general-de-brigada, papai teve de sair de Moscou e nós viemos com ele. Lembro como se fosse hoje: tudo em Moscou florescia, tudo estava banhado pelo calor do sol. Hoje de manhã, quando acordei e vi tudo aqui banhado por este lindo sol de primavera, fiquei tão feliz, tão comovida, que me deu uma vontade enorme de voltar para Moscou!
>
> Chebutkin: (no fundo do palco, para Toozenbach) Não existe a menor possibilidade!
>
> Toozenbach: É. É uma idiotice total.

Alguns roteiristas costumam costurar cenas seguindo uma relação formal entre elementos da estória — por exemplo, cortam de uma flor num jardim para uma flor na estampa do vestido da moça. Se criar

uma sintaxe entre elementos que se conectam apenas por sua camada formal, esse tipo de corte pode ser desviante ou no mínimo fútil.

Transição é a passagem de um incidente a outro.

Num sentido mais largo, transição é a passagem de uma cena a outra, de uma fala a outra, de um ponto de foco a outro — enfim, transição é sinônimo de passagem.

Transição rápida é a passagem rápida de um incidente a outro.

Uma transição rápida possui começo, meio e fim próprios, não admite cortes para outra trama e é constituída de cenas curtas, com pouca ou nenhuma fala.

No segmento final de *O poderoso chefão I*, ao som de órgão, choro de bebê e palavras em latim que acompanham o batizado do sobrinho, cenas sucessivas — e curtas e sem falas — mostram os inimigos de Michael Corleone sendo assassinados a seu mando. Nessa transição rápida, Michael passa de mafioso acuado a chefe dos chefões da máfia.

Alívio cômico é o incidente usado para aliviar com comédia a tensão e a dor.

O alívio cômico ocorre imediatamente antes ou depois do incidente do qual pretende ser alívio e traz, a reboque de si, uma variação do ritmo da narrativa, já que promove uma ralentação da tensão, uma "tomada de ar", antes ou depois de a "respiração ser suspensa". O alívio cômico pode estar numa trama, num incidente ou num personagem cômico, e está a serviço da conhecida fórmula do teatro: "Faça o espectador chorar bastante; faça-o rir por um instante."

É na escaleta que você assinala o tempo que decorre entre um incidente e o seguinte.

E as conseqüências disso: desde a respiração um pouco mais acelerada, ao fim da subida da escada, a cabelos tornados brancos, 20 anos depois.

Um filme como *Cidadão Kane*, cuja estória percorre 70 anos, pede costuras ágeis que atem cenas separadas por grandes espaços de tempo. Num exemplo entre muitos, vejamos as costuras entre as cenas 29, 30, 31 (as duas últimas constam apenas do filme), e as seguintes.

O último elemento mostrado na Cena 29 é o trenó "Rosebud", abandonado e sendo coberto pela neve. Dele, um corte nos leva à Cena 30: o menino Kane abre um presente de Natal, um trenó bem mais luxuoso que o anterior e seu tutor Walter Thatcher a dizer "Feliz Natal, Charles". Kane responde "Feliz Natal" e um corte rápido nos remete à Cena 31, na qual Thatcher, 20 anos mais velho, acrescenta: "E um Feliz Ano Novo."

Na cena seguinte, Thatcher dita para seu secretário uma carta na qual lista as propriedades de Kane, observa o que isso significa, e outro corte nos põe junto do secretário de Thatcher, a ler, para horror do patrão, a resposta àquela carta, na qual Kane afirma que, das suas propriedades, a única que lhe interessa é o jornal *Inquirer*.

Nesse segmento, com grande economia de recursos e sem quebra de ritmo, o narrador mostrou o abandono do primeiro trenó, emblema da infância que Kane perdera, o segundo trenó, emblema da sua nova vida de luxo e aridez, a falsidade dos votos de Feliz Natal e Feliz Ano Novo e, muitos anos depois da primeira cena do segmento, a hostilidade franca entre Kane e o tutor.

A montagem de uma escaleta — como tudo num roteiro — é ditada pelas necessidades da narrativa, pela capacidade da produção e pela atenção do espectador.

Como de necessidades de narrativa este livro vem se ocupando desde o início e como capacidade da produção está fora do seu foco, falemos da atenção do espectador — ameaçada, geralmente, por afrontas à sua memória ou ao seu entendimento. E lembremos Alfred

Hitchcock: "Você deve planejar os seus filmes da mesma forma que Shakespeare fazia as suas peças: para a platéia."

Nenhum elemento da estória deve ficar ausente da tela além do tempo que a memória do espectador dê conta, nem receber tempo de tela além do que o seu entendimento peça: presença excessiva provoca tédio, ausência excessiva provoca desentendimento — ou, com E.M. Forster, "se não lembramos, não podemos entender".

A luta pela atenção do espectador é mais renhida numa sala com tv do que num cinema.

Telas de cinema e de tv se situam em lugares bastante diferentes. A de cinema, numa sala escura, destinada apenas à projeção de filmes; a de tv, em geral, num cômodo de uma casa no qual assistir à tv é uma das atividades. Num cinema, não há competição entre o lugar onde a estória acontece e o lugar onde está o espectador: na escuridão, a sala de cinema como que inexiste. Em contraste, o lugar da estória passada numa tv está incessantemente competindo com o lugar onde está o espectador. Disso resulta que escaleta de roteiro para tv deve conter referências reiteradas aos lugares da estória, os chamados planos ou cenas de localização.

CENA 10. PRÉDIO DE MARIA. EXTERIOR. NOITE.
A fachada do prédio.
Corta para:

CENA 11. QUARTO DE MARIA. INTERIOR. NOITE.
Maria com a foto de Raul na mão, o copo de uísque ao lado.
Um tempo e
Corta para:
...

Escaleta de roteiro para cinema contém menos cenas e planos de localização.

No filme *O poderoso chefão I*, uma cena assim exibe uma mansão muito alta e, com isso, localiza a casa de Jack Woltz, o produtor de cinema que ousara negar um pedido de Don Corleone e que, por isso — vemos na cena seguinte —, acorda, em seu quarto, ao lado da cabeça decepada de seu cavalo predileto.

Montagem de escaleta é pautada por uma de três estratégias narrativas:

- **o espectador sabe mais e antes que os personagens;**
- **o espectador sabe tanto quanto e junto com os personagens;**
- **o espectador sabe menos e depois que os personagens.**

Se o objetivo principal é falar à emoção do espectador, você deve montar a escaleta de modo que o espectador foque a sua atenção não no que acontece, mas em como o que acontece repercute nos personagens, como os personagens reagem ao que acontece. Nesse caso, a escaleta deve revelar de maneira franca e rápida o que acontece: para que possa focar a atenção nas reações dos personagens — e se emocionar com eles —, o espectador deve saber mais e antes que os personagens. Um exemplo dessa estratégia narrativa é o melodrama e, dos melodramas, a novela de tv.

Se o objetivo principal é falar à inteligência do espectador, você deve montar a escaleta de modo que o espectador foque a sua atenção na sucessão de complicações, viradas, revelações e descobertas — ou seja, no que acontece, e não em como os personagens reagem ao que acontece. Para isso, o espectador deve saber tanto quanto e junto com os personagens. Dois exemplos dessa estratégia são o *thriller* e a narrativa investigativa, policial. Como em *Chinatown* e Jake Gittes, em *Cidadão Kane*, é junto com o repórter Thompson que o espectador sabe o que acontece. Mais do que isso, se as reações de Gittes importam menos do que o que acontece, as reações do personagem Thompson nada importam.

Em *Chinatown*, o espectador vê, junto com Gittes, o corpo de Hollis Mulwray ser içado da represa; junto com Gittes, o espectador passa a saber que Mulwray está morto. O narrador está do lado de Gittes. Por essa razão, o espectador sabe tanto quanto Gittes. Se estivesse acima da estória, provavelmente o narrador teria mostrado a cena da morte de Mulwray. Nesse caso, o espectador saberia mais e antes de Gittes, e o foco da sua atenção seria não a descoberta da morte de Mulwray — de que ele já saberia —, mas a emoção, a reação de Gittes ao acontecido.

Essas questões nos remetem à seção "Suspense, surpresa, gancho e ironia dramática".

De forma análoga, surpresa, suspense e ironia dramática se distinguem quanto à quantidade de informação que, em comparação aos personagens, o espectador recebe — e ao momento em que isso ocorre. Na surpresa, o espectador recebe menos ou tanta informação quanto os personagens — e depois ou junto com eles; no suspense, o espectador recebe mais informação do que os personagens — e antes que eles; na ironia dramática, o espectador recebe muito mais informação — e bem antes.

Se o objetivo principal é instigar a curiosidade do espectador, você deve montar a escaleta de modo que o espectador saiba menos e depois que os personagens. O filme *21 gramas* (2003) é exemplo de narrativa assim.

Na apresentação, uma escaleta que não segue o curso do tempo mostra ao espectador uma cena na qual um homem fuma e contempla uma mulher seminua deitada a seu lado. Surge a legenda com o título do filme e a Cena 2 mostra um pai que encerra um lanche com suas duas filhas. Em seguida, a mulher que aparecera seminua na primeira cena dá um depoimento a um grupo de pessoas sobre como o seu marido era e é importante para ela. Na cena seguinte, um homem tatuado tenta orientar um adolescente a não entrar na vida de crimes. Pássaros sobrevoam um prédio ao entardecer e, num leito de UTI, o homem que contemplara a mulher seminua agoniza, enquanto pergunta em off quando vai morrer.

E, sabendo menos do que os personagens, o espectador pergunta: "Quem é a mulher seminua? Quem é o homem ao lado dela? Quem são aquele pai e as filhas? Quem é o marido da mulher que agora dá o depoimento? Quem é o homem tatuado? Quem é o adolescente a quem ele tenta dar orientação? Por que o homem da Cena 1 agoniza numa UTI? De que maneira todos esses personagens se relacionam?"

Depois, o espectador saberá.

Se, ao fim e ao cabo, a leitura da sua escaleta transmitir a sensação de que as cenas são flashes que espocam, acione os seus alarmes: sua escaleta não passa de uma fieira de espasmos narrativos.

Leitura de escaleta deve exibir uma narrativa que flui. Mais do que isso, deve transmitir a sensação de que todas as suas cenas com-

põem uma só trama, a que o narrador narra. Escaleta composta de flashes narrativos só se justifica se a estória estiver sendo narrada de dentro de personagem ou de narrador que emita flashes de percepção, cerebração ou expressão. Fora esse caso, uma escaleta assim é produto de narrador que não sabe narrar.

Duas notas finais.

Escaletas, se são úteis para o roteirista que escreve sozinho, são indispensáveis para os que escrevem com parceiros.

Numa escaleta, você escreve o cabeçalho da cena, descreve o que acontece nela e, facultativamente, indica sua motivação e objetivo, e o tamanho que ela deva ter.

Veja, em seguida, dois exemplos de escaleta.

Dois exemplos de escaleta

A primeira escaleta, Aguinaldo Silva e Gilberto Braga escreveram para o capítulo 174 da novela *Vale tudo*, da TV Globo (1988), na qual Leonor Bassères também colaborou. A segunda foi escrita por Bernardo Guilherme e Nilton Braga, com redação final de Cláudio Paiva, para o seriado *A grande família*, também da TV Globo (2004). E Cláudio Paiva me informa:

> O processo de trabalho da gente começa na discussão da pauta. Elaboramos os primeiros passos de como a história vai se desenrolar, ganchos, viradas de bloco, e aí a dupla que vai escrever o programa começa a trabalhar na escaleta.

A escaleta de *Vale tudo* é exemplo de narrativa de novela de tv, ou seja, de capítulo cuja estória dá seguimento aos capítulos anteriores e indica o que virá nos capítulos seguintes. A escaleta de *A grande família* é narrativa de seriado, cujo capítulo narra incidentes que descrevem começo, meio e fim.

5 cenas / 9 laudas a 10 8 coudes p/ [illegible] escaleta 174/1

não na ela que ia dar a notícia?

1. QUARTO DA CLINICA (INT DIA) O filho é de César. Afonso manda Fátima à puta que a pariu. Ela quer ajuda, porque tá sem um tostão, Afonso diz que não vai dar. Vai pagar as contas da clínica e já acha muito. Depois que ele sai Celina entra (?) preocupada, pergunta a Fátima o que vai fazer, tem que sair amanhã de manhã da maternidade... Fátima ainda tenta bancar a durona: vou ficar esperando o pai do meu filho, que a essa hora já deve tar vindo pra cá. É claro que ele vai levar a gente pra morar com ele, eu não vou ficar na rua, não.

2. ANTE-SALA DA CLINICA (INT DIA) Celina já dizendo pra Afonso que até onde conhece o César Ribeiro, a Fátima e a criança vão ficar na rua, sim. Insiste pra que Afonso lhe dê alguma ajuda, mas ele é definitivo: mil vezes não!

G

3. APARTAMENTO DE LUCIANO (INT DIA) Raquel conta tudo pra Ivan. Ele quer procurar Odete imediatamente, cobri-la de porrada, mas Raquel o demove, se Odete veio procurá-lo logo cedo é porque ainda tem esperanças que ele volte pra Helena, por isso ainda não o entregou à polícia. Têm que manter essa esperança da bruxa enquanto dão um jeito de roubar o dossiê, Celina, quando acabar essa confusão de filho da Fátima, certamente vai ajudar. Resolvem acabar com esse papo e dar uma trepadinha.

4. ESCRITORIO DA RAQUEL (INT NOITE) Bartolomeu, Poliana, Gildo e Daniela no maior suspense: nenhuma notícia da Raquel, já é de noite, ela saiu de tarde e não disse pra onde ia... suspense, todos esperam que ela não esteja passando por alguma situação difícil...

5. APARTAMENTO DE LUCIANO (INT NOITE) Quem tá passando por uma situação difícil é o Ivan, porque a Raquel tá querendo dar a quarta e na terceira ele só conseguiu de meia bomba... Eles concluem que não vai dar, é melhor deixar pra amanhã. Vão continuar se encontrando, im, só que dessa vez ninguém, nem mesmo Poli, Luci e Bartô, as três patetas orelhudas, podem saber. Raquel veste a calcinha e vai embora.

6. CASA DE BARTOLOMEU (INT NOITE) Bartolomeu comentando com Eunice o mistério da Raquel, que será que ela tá aprontando dessa vez... Fernanda pronta pra sair porque Tiago ficou de vir apanhá-la pra irem as duas juntas ao cinema... Bruno mostrando pra Gildo alguma coisa absolutamente cara e inútil que Marco Aurélio lhe trouxe de Londres, e Zezé dizendo que ele é nouveau riche. Terminar a cena com Fernanda, que tava conversando com Flávia e saiu.

L

7. BAR (EXT DIA) André conversando com coleguinha no bar, figurante de mão no queixo (aquele que contracenou com Afonso no bar merecia um Oscar: foi o melhor orelhão de mão no queixo do ano...). Diz que tá quase pirando por causa da Aldeíde, que talvez não tenha estrutura pra suportar mulher mais velha, devia era procurar a sua turma... de pilquinho.

8. APARTAMENTO DA RAQUEL (INT NOITE) Raquel finalmente chega em casa e encontra Poliana e Aldeíde em cólica, por onde andou, o que fez... ela se fecha em copas. Terminar a cena com certo impacto porque, pelos meus cálculos, aqui devem entrar os COMERCIAIS.

9. QUARTO DA RAQUEL (INT NOI) Raquel no quarto toda feliz depois de passar pelo bidê, Poliana entra, eu te conheço, tá diferente, foi procurar o Ilan,

não foi? Ela corta, não me pergunte o que eu não posso responder. Poliana sai, Raquel pensativa ao som de Tracy Chapman...

10. APARTAMENTO DE LUCIANO (INT NOITE) Ivan pensativo ao som de Tracy Chapman, Luciano chega e ele disfarça.

11. CASA DA IRIS (INT NOITE) Jarbas entra com Iris, ajudando a trazer sacola de compras, descobre que Pequenina não tá, Iris agradece e vai despachá-lo quando Jarbas, bruscamente, segura-a e lhe dá um tremendo de um chupão. Iris, paralisada, não consegue resistir. Quando ele a solta, ela desaba num sofá, diz que ficou com as pernas tremendo... Jarbas: eu podia até lhe dizer porquê. Mas sei que você não ia gostar de ouvir... Ele sai, e Iris tem um frouxo de riso. Pequenina entra e a encontra assim.

12. SALAS DE CELINA (INT NOITE) Odete na maior felicidade com a notíci sobre o filho da Fátima, é claro que eu já sabia, boa semente não germina em solo ruim, acho que devemos até festejar, isso nos livra de um problema legal que podia se tornar muito complicado.

13. COZINHA DA CELINA (INT NOITE) Afonso manda Eeugênio arrumar a mala de Fátima que deve ser entregue no hospital ainda hoje, depois que ele sai Marina pergunta quem vai entregar se os motoristas já saíram... Eugênio, é claro que sou eu, Marima, de táxi, assim aproveito e me despeço da dona Maria de Fátima...

14. QUARTO DE HELENA (INT NOITE) Lais e Celina, com muito jeito, dão a notícia sobre o filho de Fátima e o destino de mãe e filho pra Helena, Tiago presente, Helena muito sensível mas egoísta como sempre, <u>não sei se vou suportar esse destino ingrato daqueles dois,</u> Eugênio entra e diz a Tiago que tem telefone pra ele, Tiago é curto e grosso, diz que agora eu não posso atender.

15. CASA DE BARTOLOMEU (INT NOITE) Fernanda puta ao telefone, como não pode me atender, Eugênio, eu tô aqui plantada esperando por Carrie e ela fica fazendo estranhezas longe de mim? ~~[illegible]~~ Ela acha que o Tiago tá merecendo uma boa lição.

17A - SALAS DE CELINA

16. QUARTO DA CLINICA (INT NOITE) Eugênio entrega a maletinha pra Fátima. Aqui acho que o Eugênio não deve humilhar Fátima, pelo contrário, talvez até lhe dê algum dinheiro - que ela vai aceitar, é claro. Depois que Eugênio sai, Fátima conclui que César não vem. Liga pra Olavo, que diz não saber do César. Fátima desliga o telefone e chora. COMERCIAIS.

17. RUA DO PREDIO DE MARCO AURELIO (EXT/DIA) Take de arquivo, manhã seguinte.

17A. SALA DE MARCO AURELIO E LEILA (INT DIA) Leila preocupada, quer ir ajudar Fátima, mas Marco Aurélio proíbe, a criança tem pai ainda que cafajeste, a mãe de Fátima tá numa boa,a piranha que se vire... Freitas entra e Marco Aurélio pergunta pelo tal William, Freitas diz que ele começa a trabalhar hoje na empresa.

18. APARTAMENTO DA RAQUEL (INT DIA) Laís diz a Raquel que o filho de Fátima é de César e que Afonso rompeu de vez com ela. Agora me responde, Raquel, o que é que você vai fazer?

19. ESCRITORIO DA RAQUEL (INT DIA) Nada, responde Raquel pra Bartolomeu e

Polícia, podem me achar desnaturada, mãe puta da filha ídem, o escambau, mas eu não vou voltar atrás: ela tem que morrer seca, sim!

20. QUARTO DA CLINICA (INT DIA) Fátima já pronta, a maletinha de Estrellita do lado... A enfermeira chega com o Alien e entrega pra ela, Fátima sai de maleta e filho no braço...

21. ESTUDIO FOTOGRÁFICO (INT DIA) Olavo dando o maior esporro em César, a outra lá com o teu filho nos braços, sem saber o que fazer, e você me aparece aqui com essa cara deslavada? César: eu ainda não sabia que o filho era meu. Olavo: mas agora que sabe vai fazer o quê? Deixar a resposta em suspense (César tá vindo do tênis...)

22. APARTAMENTO DE ODETE (INT DIA) Odete recebe César, que tá chegando do tênis, no apê, tava esperando pra lhe dizer que o filho da Fátima é seu como eu já esperava, ela tá saindo agora da maternidade, quero saber o que você vai fazer a respeito... César: absolutamente nada, vou tomar um banho e vou ficar aqui... Odete acha a resposta ótima, dá beijo nele e sai. César tira os sapatos, a camisa, depois deixa no sofá, fica pensativo...

23. PORTA DA CLINICA (INT DIA) Fátima, o filho nos braços e a maleta do lado na porta da clínica esperando, esperando, esperando...

24. SALA DE SOLANGE NA REVISTA (INT DIA) ~~Leila~~ Solange diz pra Sardinha e Mário Sérgio que o filho da Fátima é do César, a Leila acabou de me ligar. E o que aconteceu, perguntam os dois: aconteceu que a família Roitman jogou a mãe e o filho no olho da rua. E se vocês querem saber, apesar de tudo o que ela me fez... eu acho isso muito triste, sim.

25. APARTAMENTO DE LUCIANO (INT DIA) Raquel com Ivan, ele diz que ela tá certa, sim, não pode bancar a paspalha, o que a Fátima fez com a gente é imperdoável, não pode dar abrigo pra ela de jeito nenhum... mas amor entre os dois.

26. PORTA DA CLINICA (INT DIA) Fátima esperando na porta da maternidade, César chega finalmente, é muito carinhoso, vou te levar pra morar comigo... ela se sentindo muito segura porque ele chegou, mostra o filho pra ele...

27. BAR (INT DIA) Fernanda conversando com Flávia, imagina que o Tiago me deixou plantada em casa e quando eu liguei mandou dizer que não podia me atender... André chega: posso me sentar com vocês?

28. ESTUDIO FOTOGRÁFICO (INT DIA) César chegando com Fátima e o neném, ela insegura, mas aqui é a casa do Olavo, por que aqui, você tá morando aqui? César: é aqui que você vai ficar. FIM.

A Grande Família 2004
OITENTA MILHÕES DE AGOSTINHOS
Bernardo Guilherme e Nilton Braga
Redação final Cláudio Paiva

BLOCO 1

CENA 1 – CASA DE BEBEL E AGOSTINHO – QUARTO – INT/DIA
Bebel acorda Agostinho com uma novidade. Foi cedo na farmácia e comprou um teste de gravidez. Acha que está esperando neném! Agostinho se apavora. Pra que ela quer neném? Bebel diz que é tarde para discutir isso, agora só depende do teste. Agostinho não quer que ela faça. Prefere nem saber! Bebel corre e se tranca no banheiro.

CENA 2 – CASA DE BEBEL E AGOSTINHO – SALA – INT/DIA
Enquanto Bebel faz o teste no banheiro, Agostinho faz promessa a São Cristóvão. Se Bebel não estiver grávida, ele fica um mês sem fazer sexo. Bebel sai do banheiro, arrasada: o teste deu negativo. Agostinho agradece ao santo. Depois, finge decepção e consola ela.

CENA 3 – COPA – INT/DIA
Café da manhã. Lineu pergunta por Tuco. Nenê acaba contando que o filho foi para São Paulo no dia anterior visitar Vivi e Nelsinho. Logo a seguir, Nenê pede dinheiro para fazer supermercado e Lineu diz que deu a grana para as compras no dia anterior. Nenê conta que deu a grana para Tuco comprar a passagem pra SP. Lineu fica puto. Tuco tem que tocar a vida dele com o dinheiro que ganha! Nenê defende Tuco: você quer que ele fique sem ver a namorada que ama e o próprio filho? Lineu diz que só quer que ele amadureça e que Nenê pare de mimá-lo. Lineu sai para trabalhar. Mal ele sai, toca o telefone. É Vivi de São Paulo, dizendo que Tuco não apareceu por lá. Nenê fica apavorada.

CENA 4 – PASTELARIA – EXT/DIA
Agostinho está aliviado. Passa uma mulher gostosa, Beiçola olha. Agostinho desvia o olhar evitando a tentação. Beiçola estranha. O taxista explica que fez promessa: um mês sem sexo! Bebel sabe disso? Ih, esqueci da Bebel! Nisso, Bebel aparece vindo do salão. Ela mostra para o marido a

lingerie que comprou com uma amiga do salão. Não desistiu do filho e vai usar aquilo de noite. Agostinho se assusta. Beiçola sacaneia ele.

CENA 5 – REPARTIÇÃO/CASA – INT/DIA

Lineu atende a um telefonema na repartição. É Nenê preocupada com Tuco. Ele não apareceu em São Paulo! Lineu acha que o filho fez merda. Nenê se irrita. Se aconteceu alguma coisa com o Tuquinho, a culpa é sua! Lineu: e se o Tuquinho fez alguma merda, a culpa é sua! Nenê desliga. Neste momento, Tuco aparece. Nenê o abraça aliviada. O que houve? Foi acidente? Tuco, sem graça, diz que tem uma novidade. Mostra uma garota, Marcinha (gostosa, forte sotaque carioca e meio lesada). É sua nova namorada que quer apresentar para a mãe. Ele a conheceu na rodoviária e viajou com ela pra Búzios. Marcinha cumprimenta Nenê, que fica furiosa com o filho.

CENA 6 – CASA DE BEBEL E AGOSTINHO – SALA – INT/NOITE

Agostinho chega, de óculos escuros, e se depara com a arapuca. Bebel armou para seduzi-lo. Está de lingerie nova e botou um CD de jazz (música de abate). Bebel ataca. Agostinho inventa que está com conjuntivite. É melhor ficar longe porque é contagioso. Ele está pensando em dormir na sala a semana toda. Ela diz que não tem problema. Para fazer um filho, encara a conjuntivite dele. Bebel se aproxima, e Agostinho se afasta. Ele cheira o sovaco e pede para tomar um banho. O dia foi puxado. Ela diz que ele não está com cheiro nenhum. Agostinho: então é você. Ela diz que acabou de tomar banho. Mas foi reforçado? Foi, mas se você acha que não, por que a gente não vai pro chuveiro e você me dá esse banho reforçado? Ela tira a roupa na frente dele.

CENA 7 – SALA – INT/NOITE

Nenê quebra o pau com Tuco! Irresponsável, você tem um filho! Tem namorada! Tuco: que namorada? Que namoro é esse que eu vejo a Vivi uma vez por mês e mesmo assim quando pego uma grana com você? Eu adoro meu filho, mas a Vivi eu já não sei. Tuco admite que não devia ter levado Marcinha para casa, mas não tem culpa de se apaixonar. Por isso, decidiu apresentá-la a Nenê e Lineu. Nenê diz que isso ele não vai fazer de jeito nenhum! Ela brigou com Lineu por causa dele. Se ele descobrir o que Tuco fez, vai matar os dois! Ela faz Tuco prometer que não vai falar nada para Lineu. Neste momento, Lineu chega e quer logo ter uma conversa

séria com Tuco. Nenê tenta impedir. Deixa pra depois do jantar, Lineu. Por quê? Marcinha, que estava no banho, sai do banheiro, cumprimenta Lineu e vai para o quarto de Tuco. Lineu: quem é? Nenê mente: é a prima da Vivi. Prima?! É. Veio de São Paulo com Tuco para conhecer o Rio. Tuco completa: e vai dormir aqui.

CENA 8 – CASA DE BEBEL E AGOSTINHO – SALA – INT/NOITE
Bebel, nua, tenta pegar Agostinho, ainda de óculos escuros, para tomarem banho juntos. Agostinho faz de tudo para não olhar Bebel nua. Ele foge, mas como não enxerga bem com os óculos, tropeça e cai no chão. Ele machuca o pé e faz drama, dizendo que está doendo demais. Bebel vai pegar gelo. Ele tenta se arrastar dali, mas ela volta logo. Bebel tira o sapato dele e faz massagem no pé. Ele começa a amolecer e pede ajuda ao santo. Ajuda pra quê? Ele mente: está doendo muito. Ela vai massageando ele e começa a tirar a calça dele. Agostinho já não oferece mais tanta resistência.

CENA 9 – CASA DE BEBEL E AGOSTINHO – QUARTO – INT/NOITE
Agostinho, ainda de óculos, acorda após ter transado com Bebel. Ela elogia a performance dele. Assim, rapidinho engravida. Ele está arrasado: quebrei a promessa! Que promessa? Agostinho diz que não podia fazer sexo! Bebel arranca os óculos dele e descobre que ele estava mentindo. Não tem conjuntivite! Bebel deduz o motivo da promessa. Era pra ela não ter filho! Agostinho: pra que a gente vai mudar a nossa vida que é tão boa? Agora, o santo vai me punir! Ela diz para ele não se preocupar. Por quê? Porque acha que ele é estéril. Parou de tomar pílula há meses e não engravida. Agostinho fica chocado.

BLOCO 2

CENA 10 – CASA DE BEBEL E AGOSTINHO – SALA – INT/DIA
Dia seguinte. Agostinho, arrasado, faz drama com Bebel: eu sou estéril! Ela tenta acalmá-lo. Calma, eu falei de supetão, a gente não tem certeza! Não adianta. Agostinho faz um dramalhão: como vai ser a nossa vida sem filhos? Essa casa vazia, sem crianças?! É tão triste! Bebel não entende. Mas você não queria ter filhos! Isso era antes. Agora que sabe que não pode, é a coisa que ele mais quer na vida. Bebel sugere que ele faça um teste. Teste? Contagem de espermatozóides. Só assim vão saber a verdade.

CENA 11 – COPA – INT/DIA
Café da manhã. Lineu pergunta por Tuco e Marcinha. Estão dormindo. Ela dormiu no quarto dele? O que é que tem? Ela é prima da Vivi, Lineu! Nenê tenta apressar o marido para ele ir embora, pois não quer que ele se encontre com a garota. Assim que Lineu se levanta para sair, Marcinha sai do quarto. Lineu dá bom dia e pergunta por Tuco. Ainda está dormindo. Lineu faz um elogio a São Paulo e Marcinha, cheia de sotaque carioca, não entende. Nenê toca o marido para rua, mas antes de sair comenta que a garota até que lembra a Vivi. Não é, Nenê? Quando ele sai, Marcinha pergunta a Nenê: quem é Vivi?

CENA 12 – QUARTO DE TUCO – INT/DIA
Nenê, irritada, acorda Tuco. Você não falou nada sobre Vivi? Não. Você precisa contar que é casado e tem filho. Tuco diz que não é casado. Mas é comprometido e tem filho. Não é comprometido. É sim! E vai contar pra ela que você tem um filho! Senão conto eu!

CENA 13 – CLÍNICA – INT/DIA
Agostinho chega com Bebel para fazer o exame. A enfermeira o conduz para a cabina e lhe dá umas revistas de mulher nua. Bebel trava: meu marido não precisa disso. Ele diz que precisa. Bebel fica puta. Pensa em mim! Não adianta. Ele precisa ver e ela não pode entrar na cabina com ele. Bebel entrega as revistas e espera do lado de fora. Logo, ele aparece dizendo que "broxou". Só tem revista velha e ele já viu todas! Precisa comprar uma nova.

CENA 14 – BANCA DE JORNAL – INT/DIA
Agostinho escolhe a revista de sua preferência. Bebel, envergonhada, fiscaliza o marido. Ele escolhe uma e não quer mostrar para ela. Bebel toma da mão dele. É uma revista de mulheres gordas! Bebel chocada: você tem tara por gorda? Não é tara, é admiração. Bebel fica puta e diz para ele continuar essa história sozinho. Ela vai embora, esperá-lo em casa.

CENA 15 – SALA – INT/FIM DO DIA
Lineu chega do trabalho e pergunta por Tuco. Nenê: foi levar a prima da Vivi pra conhecer o Pão de Açúcar. Ele pergunta mais alguma coisa sobre a garota. Para evitar ter que responder, Nenê diz que vai ver o jantar e sai

pra cozinha. O telefone toca. Lineu atende. É Vivi querendo notícias de Tuco. Lineu diz que ele saiu com a prima dela. Lineu descobre que não há prima nenhuma e dá uma desculpa esfarrapada para Vivi. Nenê volta e Lineu testa Nenê. Pergunta outras coisas sobre a garota. Nenê inventa mais mentiras. Lineu, puto, diz que sabe que a menina não é prima de Vivi. O que o Tuco aprontou dessa vez?

CENA 16 – PARQUE – EXT/FIM DO DIA
Agostinho com o resultado do exame na mão. Fica ali, sem coragem de abrir o envelope. Uns meninos brincam. Ele fica olhando. PV de Agostinho. Ele é o pai do menino e joga bola com o garoto. O garoto chuta a bola com força. A bola bate na cabeça de Agostinho e o tira do transe. O garoto vem buscar a bola. Agostinho sorri para ele. O moleque aproveita a bobeira de Agostinho e rouba o envelope. Agostinho sai correndo atrás dele.

BLOCO 3

CENA 17 – SALA – INT/NOITE
Lineu dá esporro em Nenê. Assim que Tuco chegar vai matar ele! Nenê: calma, não há nada que um diálogo suave não resolva. Lineu: nesse caso, um monólogo forte é o mais indicado. Tuco chega. Lineu começa o sermão, mas nota que o filho não reage. O que foi? Tuco diz que contou pra Marcinha que tinha um filho e ela terminou com ele. Nenê: só por isso? Não, ela disse que eu sou um pai desnaturado, que deixei de ver meu filho pra viajar com ela. Tuco diz que ela tem razão, faz tudo errado e não tem a menor idéia do que é ser pai. Lineu se compadece e diz que os pais fazem muitas coisas erradas. Ele, por exemplo, estava brigando com Tuco em vez de conversar com o filho. O importante é que, ao reconhecer o erro, deve-se tentar consertar e fazer a coisa certa. Tuco agradece o toque e diz que vai pegar um ônibus pra ir a São Paulo ver Nelsinho. Lineu dá força. Tuco fica ali parado. Lineu não entende e Tuco lhe pede dinheiro para a passagem.

CENA 18 – CASA DE AGOSTINHO E BEBEL – QUARTO – INT/NOITE
Agostinho chega com o resultado do exame. Prefere nem olhar. Tem coisas que é melhor a gente não saber a verdade. Bebel não se conforma. Pega o envelope e corre pro banheiro. Ele fica batendo na porta.

CENA 19 – CASA DE AGOSTINHO E BEBEL – SALA – INT/NOITE

Agostinho reza para São Cristóvão. Bebel sai do banheiro com a notícia: Agostinho não é estéril! Deu tudo normal, inclusive a contagem. Ele tem 80 milhões de espermatozóides por ml. Agostinho fica aliviado: são 80 milhões de Agostinhos! Eu sou muito macho! Bebel quer comemorar fazendo sexo, mas ele conta que não pode. Fez promessa para São Cristóvão: se não fosse estéril, ficaria um mês sem sexo. Fecha na discussão dos dois.

10

Roteiro

> *"O que eu quero, através da palavra escrita, é fazer você ouvir, sentir e, acima de tudo, ver."*
>
> Joseph Conrad, em 1897
>
> *"O que eu quero, acima de tudo, é fazer você ver."*
>
> D.W. Griffith, em 1913

Em 1928, o cineasta Vsevolod Pudovkin afirmou que, sendo o plano cinematográfico o componente essencial do filme, a montagem era a etapa mais importante da sua cadeia de produção. (Literalmente: "O filme é construído e não filmado. Construído a partir de tiras de celulóide, que são a sua matéria-prima.") Tempos depois, a direção — isto é, a gravação de imagens em tiras de celulóide — passou a ser considerada matéria-prima do filme. Hoje, é consenso reconhecer o roteiro como matéria-prima dessa cadeia, do qual se originam direção e montagem.

De fato, na entrega do Oscar de 1989, Steven Spielberg, produtor e diretor de dezenas de filmes, falou da necessidade de haver um bom roteiro para que haja um bom filme. Billy Wilder pensava o mesmo: "O mais importante é o roteiro. Cineastas não são alquimistas: de titica de galinha não se faz chocolate." Mas nossos ancestrais padeceram.

Na Hollywood do início do século passado, Irving Thalberg, o produtor de 89 filmes, perguntava: "Qual é o mistério em ser escritor? É só escrever uma palavra depois da outra!" E Harry Cohn, produtor de 114 filmes, disparava broncas sempre que silenciavam as máquinas de escrever de seus roteiristas. Ainda hoje, há vezes em que é difícil convencer um produtor de que, quando pensa, o roteirista está trabalhando. Se algum dia você precisar argumentar nesse sentido, cite James Cameron

(roteirista de *Exterminador do futuro I, II* e *III* e *Aliens*, entre outros) que revelou que, em todo início de trabalho, ele se senta numa poltrona, todos os dias, durante oito horas, bebe muito café e pensa, pensa.

Roteiro se parece mais com as tranças da Dorothy, do filme *O Mágico de Oz* , do que com macarronada.

Você olha a macarronada, vê um fio de macarrão e ele logo some, macarronada adentro. Você vê outro fio, que some também, e assim, um por um, você vê, segue e perde todos os fios na macarronada, uma maçaroca embolada.

Num roteiro (ou nas tranças da Dorothy), você vê os fios de estória (ou de cabelo), segue os fios, eles também somem, mas somem na mesma direção, lado a lado, arrumadinhos. E reaparecem mais adiante, para sumirem em seguida, e reaparecerem, e assim vão, todos juntos, até o fim (ou até depois da fita azul).

Há quem diga que, como as partituras de música e as peças de teatro, roteiro é esboço, projeto do que ainda está por se fazer. Outros objetam. Talvez emulando o processo de leitura de livro de ficção, eles argumentam que suprem, através da imaginação, o que está ausente. Dentre estes, o diretor e teórico de teatro Edward Gordon Craig e o crítico literário Harold Bloom dizem que as peças de Shakespeare vão melhor como leitura do que como encenação.

De fato, para um profissional de narrativa, a leitura de um roteiro como *A testemunha* pode ser até mais fascinante do que o filme que resultou dele. Mas não para o homem comum. Esse dificilmente conseguirá perceber todas as imagens e ritmos e significados e matizes que um roteiro contém. A tradução da palavra escrita para imagem e som demanda mais competência, tempo e trabalho do que dispõe o leitor comum sob o seu abajur.

Fico, portanto, com a seguinte definição:

Roteiro é o esboço de uma narrativa que será realizada através de imagens e sons numa tela de cinema ou tv.

Mas há umas tantas diferenças entre roteiro de cinema e de tv.

Um roteiro de cinema pode levar anos sendo escrito, o roteiro de um capítulo de novela de tv, às vezes, é escaletado e escrito em um dia. Um roteiro de cinema tem, grosso modo, entre 110 e 140 páginas e 40 a 60 cenas — o que dá algo em torno de duas páginas por cena. Um roteiro de tv vai quase que igualar número de páginas a número de cenas. Se, além disso, você lembrar que, também grosso modo, uma página de roteiro de cinema equivale a um minuto de projeção e uma página de roteiro de tv, a pouco mais de 40 segundos, você percebe o quanto uma narrativa de tv é mais acelerada do que a de cinema.

A roteirista de cinema, se recomenda: "Não divague, não rodeie, não inclua material supérfluo. Comece a narrativa, meta-lhe o chicote, cruze a reta final."

Roteirista de novela de tv, com a reta final a mais de cem capítulos de distância, vai soltar um suspiro diante dessa recomendação, reunir sua equipe de colaboradores e definir como divagar com alguma pertinência, como rodear sem se afastar muito da estória principal e como incluir material supérfluo sem que a narrativa seja muito agredida.

Um diário íntimo é escrito para uma só pessoa, aquela que o escreve. Cartas e e-mails também são escritos para uma pessoa, aquela para quem se escreve. Uma pessoa com um site ou um blog na internet pode escrever para apenas poucas dezenas de pessoas e o seu trabalho estará justificado. Um escritor de literatura pode atingir poucos milhares de pessoas que a edição de seu livro estará paga. Roteirista tem de atingir muitos milhares ou, se for da grande indústria, alguns ou muitos milhões de espectadores. Quanto mais onerosa for a produção do seu roteiro, mais pessoas você terá de atingir. Para isso, mais consensual terá de ser a sua estória e canônica, a forma de narrá-la.

Lope de Vega — que, em 1609, declarava ter escrito 483 peças de teatro, "contando com a que acabei esta semana" — relatou isso com azedume:

> Tenho algumas vezes escrito segundo a arte que poucos conhecem. Porém, tão logo vejo, vindas de alguma outra fonte, as barbaridades cheias

> de cenas pintadas, onde se aglomeram as multidões e as mulheres que canonizam tais tristes negócios, retorno ao mesmo hábito bárbaro. Quando tenho de escrever uma peça, tranco os preceitos a seis chaves ... e escrevo segundo a arte concebida por aqueles que aspiram ao aplauso do público. Já que é a multidão que paga por tais peças, é justo que se fale a ela tolamente, satisfazendo o seu gosto.

No entanto, os filmes *O poderoso chefão* e *Cidade de Deus*, os seriados *E.R.* e *A grande família*, as novelas *Roque Santeiro*, *Vale tudo* e *Senhora do destino*, ou mesmo as peças de Lope de Vega, como *Fuente ovejuna*, nos lembram que sucesso de público e qualidade de texto não são excludentes. Essa constatação se confirma com um exemplo irrefutável: William Shakespeare escreveu suas peças com um olho no palco e outro na bilheteria do Globe Theatre, onde eram encenadas, e gerou a melhor dramaturgia que se conhece.

O ROTEIRO DRAMÁTICO

> *"É possível contar uma estória ... ou deixar as personagens imitadas agirem. ... Há quem diga que os dramas são assim chamados por imitarem pessoas em ação."*
>
> Aristóteles, Poética

Você compõe um roteiro dramático a partir dos jogos de ações que pinçou, de dentro de uma massa de estória, como o principal ponto de foco do seu narrador.

Se tulipas são o que mais lhe atrai na vida, se você quer compor uma obra ou construir uma profissão a partir de tulipas, estude botânica, jardinagem ou, como Vincent Van Gogh, pintura. Saber escrever narrativas pouco vai lhe ajudar. Narrativas em geral e roteiros em particular têm por foco as pessoas, as formas como as pessoas vivem, percebem e expressam a vida, reagem à vida e às pessoas. Como disse Eric

Bentley, "embora o mundo físico, tal como hoje o vemos, esteja longe de ser antropocêntrico, o homem continua a ser o centro do universo da arte. Na arte dramática, ele é o centro e a circunferência."

Um roteiro pode conter tulipas, se elas tiverem a função de situar a estória num tempo ou lugar, ou de servir de veículo para informação, expressão ou reação de personagem. Roteiro cujo ponto de foco principal sejam tulipas não há. Para roteiristas, as tulipas e o resto do mundo existem apenas, digamos, como um vasto jardim no qual personagens humanos ou humanizados lançam suas ações — ou, no caso do roteiro dramático, lançam suas ações com o objetivo de motivar reações de outros personagens.

Um roteiro dramático canônico narra uma estória cuja seqüência é esta ou uma variação desta:

Está o mundo posto em sossego, quando um problema quebra o sossego. Com isso, surge a motivação para uma ação cujo objetivo é solucionar o problema e recuperar o sossego. Essa ação parte, principalmente, de um dos personagens deste mundo. Outros personagens, motivados pelo problema e pela ação desse personagem, executam suas respectivas ações, com o objetivo de solucionar ou de complicar o problema, com o objetivo de coadjuvar ou de antagonizar o personagem. No curso da ação do personagem, o problema se complica e, com isso, gera jogos de ações cada vez mais intensos, que forçam a revelação desse personagem e dos demais. Até que, finalmente, o personagem soluciona o problema original e o sossego é recuperado.

Portanto, a seqüência de um roteiro dramático canônico é: apresentação de um mundo e de seus personagens centrais, surgimento do problema dramático, começo dos jogos de ações dos personagens contra e a favor do problema, complicação do problema e intensificação dos jogos de ações, confronto final, ou seja, clímax dos jogos das ações entre uns e outros personagens, seguido do desfecho, ou seja, da solução do problema e do que decorre daí.

Como vimos nos parágrafos acima e na seção "Tempo e progressão", o curso da narrativa dramática é traçado, não pelo fluxo do tempo, nem pelo da pesquisa ou da subjetividade de um narrador ou de

um personagem, mas pelo fluxo causal — no qual se narra uma ação que causa uma conseqüência, uma reação, reação esta que se torna causa de outra reação, e assim até o fim. Como toda conseqüência vem depois da causa que a gerou, o fluxo temporal permeia o fluxo causal. Daí haver o fluxo temporal em toda narrativa dramática, sem que isso lhe seja essencial. Essencial é o seu fluxo causal.

No fim, dados os perfis dos personagens, a situação em que eles foram inseridos e a natureza do problema que tiveram de enfrentar, o roteiro dramático terá sido uma cadeia causal de incidentes inevitáveis. O roteiro dramático pretende que, apesar de eventualmente ser surpreendido, o espectador conclua, a cada passo e no fim: "É claro. Tinha de ser assim. Tinha de ter sido assim."

Exemplos do que acabo de dizer, você encontra em quase todos os filmes da grande indústria e em todas as novelas de tv — tão receptivos que são a roteiros dramáticos.

Muito freqüentemente, o personagem principal de um roteiro dramático vive, em paralelo à sua ação principal, uma relação amorosa. Assim é que, em *Blade Runner*, Deckard precisa eliminar os andróides invasores e conquistar o coração da andróide Rachael; em *Janela indiscreta*, Jeff tem de desvendar o crime no apartamento defronte ao seu e resolver o seu romance com Lisa; e em *Chinatown*, J.J. Gittes tem de descobrir o que está por trás da morte do engenheiro Mulwray e se entregar ao amor que sente por Evelyn Mulwray. Ambas as tramas, principal e amorosa, se encerram no clímax, como em *Chinatown* ou, mais usualmente, como em *Janela indiscreta* e *Blade Runner*, a trama principal se encerra no clímax e a amorosa, no desfecho.

Como foi dito neste livro, a narrativa dramática deve muito do seu sucesso ao fato de atrair a atenção do espectador para um duplo ponto de foco: o que ela mostra a cada momento e o que ela indica que vai ou pode mostrar num momento futuro. Ou, nas palavras do narrador do conto "Las babas del diablo", de Julio Cortázar: "o seu maior encanto não era o presente, mas a previsão do desfecho." Nesse sentido, seguir um roteiro dramático é ver o que é mostrado e se perguntar "O que será que vai acontecer depois? e depois? e como isso vai terminar? como é que isso vai terminar? como é que isso vai terminar, meu Deus!?"

Seguir um roteiro dramático é não só ver *como* J.J. Gittes investiga a morte do engenheiro Mulwray, mas também saber se, no fim, J.J. Gittes vai descobrir *quem* matou Mulwray, *como* matou e *por que* matou. A acirrar isso, alguns roteiristas costumam acrescentar um prazo para que o objetivo seja alcançado: Dorothy conseguirá escapar ou morrerá nas mãos da Bruxa Má, quando toda a areia da ampulheta tiver descido?

Outra razão do sucesso dos roteiros dramáticos é que eles narram *mostrando*. Em contraste, num roteiro épico, você tem, constantemente, a interromper a sua progressão, a se fazer presente, um narrador, cuja função é *contar* a estória. Narrador de roteiro dramático segue a recomendação:

Mostre, não conte.

Roteiros dramáticos se dirigem a espectadores que desenvolveram o gosto pela bisbilhotice, não exatamente através da fofoca, do *ouvir dizer*, do *contar*, mas do *mostrar*, do *ver mostrado*.

Em geral, o roteiro dramático possui um narrador que, posto acima da massa da estória, mostra alternadamente as tramas traçadas pelos jogos das ações dos personagens.

O ROTEIRO ÉPICO

"É isso o que nós devemos fazer em cinema. Não temos de ter aqueles finais grandiosos, aqueles clímaxes. Basta pegar essas pessoas e mostrar uma fatia das suas vidas."

Robert Altman, sobre o seu filme *Short Cuts*

Você compõe um roteiro épico a partir da fatia de vida que pinçou, de dentro de uma massa de estória, como o principal ponto de foco do seu narrador.

O narrador do livro *Cem anos de solidão*, de Gabriel García Márquez, cuida de definir isso nas primeiras palavras da sua narrativa: "Muitos anos depois, diante do pelotão de fuzilamento, o coronel Aureliano Buendía havia de recordar aquela tarde remota em que seu pai o levou para conhecer o gelo." Numa frase, o narrador define o começo e o fim da fatia de vida que quer narrar: ela vai do dia em que Aureliano Buendía conheceu o gelo — provavelmente menino, porque a tarde era "remota" e ele foi levado por seu pai —, até o dia em que se viu diante de um pelotão de fuzilamento — provavelmente adulto ou velho, porque, "muitos anos depois", ele agora é "coronel".

Ao mesmo tempo, essa frase funciona como um *teaser*, um instigador de curiosidade: Quem é o coronel Aureliano Buendía? Por que foi importante, numa tarde remota, o pai do coronel levá-lo a conhecer o gelo? Por que ele se lembra desse fato, justo agora que está diante de um pelotão de fuzilamento? Por que ele está diante de um pelotão de fuzilamento?

É a partir desse personagem principal e dessa sua (vasta) fatia de vida que o narrador vai pinçar os demais personagens, vai selecionar as demais fatias de vida que irá narrar, vai definir o tempo e o espaço que irá percorrer, vai, enfim, compor a narrativa.

Se a sua estória cobre fatia vasta de tempo e espaço, você muito provavelmente vai querer pegar carona num narrador épico, esse fofoqueiro que, citando Percy Lubbock, "viaja pelo tempo e pelo espaço, para frente e para trás, fazendo uma pausa aqui, percorrendo uma enorme distância ali, ignorando as amarras de uma situação particular, procurando material onde queira".

Seja jornalismo, literatura, cinema ou tv, numa narrativa épica, a seleção das fatias de vida e dos incidentes que as compõem é ditada pelo que tenham de interessante ou importante com relação ao que se quer narrar.

Ao selecionar de dentro de uma massa de estória não os jogos das ações entre os personagens, mas fatias interessantes das vidas deles, o narrador épico troca a clausura que os jogos de ações impõem pela maneabilidade através de um tempo e de um espaço mais vastos.

Com a maneabilidade pelo tempo da estória, o narrador épico pode ziguezaguear entre presente, passado e futuro, e narrá-los com recursos muito econômicos — legenda, voz over, flashback e flashforward entre eles.

Com a maneabilidade pelo espaço da estória, o narrador épico pode narrar, desde a tempestade que nenhum personagem vê chegar, até o que um personagem pensa, e com recursos muito econômicos — legenda, voz over, flashback e flashforward entre eles.

O roteiro épico narra os incidentes vividos por seus personagens, percorrendo não o fluxo causal, como o dramático, mas o fluxo de um tempo.

O roteiro do filme *Cortina de fumaça* (1995), de Paul Auster, narra os incidentes vividos por um gerente de tabacaria — que, todos os dias, há 14 anos, tira uma foto do mesmo lugar —, costura-os aos incidentes vividos por um escritor que não consegue escrever desde a morte da mulher, aos de um filho que tenta se aproximar do pai e aos de uma mãe que tenta se aproximar da filha. O filme *Entre dois amores* narra os anos nos quais Karen Blixen viveu o grande amor da sua vida e *As pontes de Madison* narra os quatro dias nos quais Francesca Johnson viveu o grande amor da sua vida. *Cidadão Kane* percorre o fluxo do tempo que o repórter Jerry Thompson traça, ao pesquisar a vida do recém-falecido Charles Foster Kane.

Se, numa narrativa dramática, a descrição vem como pano de fundo a situar os jogos das ações dos personagens, numa narrativa épica ela vem em primeiro plano. Incidentes cotidianos que foram banidos do roteiro dramático — como lavar pratos, comer ou escovar dentes — vão merecer acolhida calorosa no roteiro épico, pelo que têm de descrição de vidas e costumes. Pela importância que dedica a descrição, um roteiro épico pede rubricas freqüentes, grandes e detalhadas.

Se, enquanto clama por condensação, a narrativa dramática repele tudo o que não esteja ligado à ação principal, a narrativa épica acolhe ações e incidentes que se sucedem sem conexão intrínseca, perso-

nagens que entram e saem, objetos, cenários e locações que surgem e desaparecem para não mais surgir, sem que nada disso cause estranhamento ou incômodo. Ação de personagem, aqui, é mais atividade do que ação a objetivar reação.

A seqüência de um roteiro épico canônico é: apresentação de um mundo, de seus personagens centrais e de suas ações, desenvolvimento das ações dos personagens e conclusão. Ou, mais resumidamente: apresentação, desenvolvimento e conclusão.

Como num roteiro dramático, num roteiro épico, muitas vezes, ao invés de ser uma etapa inicial e estanque, a apresentação do mundo da estória se espraia pela narrativa; diferente do roteiro dramático, muitas vezes, a apresentação do mundo da estória é a narrativa toda.

Por pinçar de uma massa de estória não um problema dramático, mas fatias interessantes de vida, um roteiro épico não tem sobre si a demanda por recuperação de sossego quebrado por problema, a demanda por final feliz. Sobre um roteiro épico, não há sequer a demanda por um final explícito, assinalado. É comum um roteiro assim simplesmente terminar — e, com isso, obrigar o espectador a permanecer em suspenso ou a imaginar-lhe um final. Aplica-se somente a narrativas dramáticas a recomendação de Castelvetro (1571) segundo a qual "o final de uma narrativa deve vir junto com o final da ação que traça a mudança da infelicidade para a felicidade ou da felicidade para a infelicidade, como ocorre com a ação na tragédia".

Em geral, o roteiro épico possui um narrador que, posto do lado de um personagem, *conta* a estória que esse e os demais personagens viveram, num passado muito ou pouco remoto. Desse *contar* deriva, entre outras coisas, o uso confortável e pertinente de voz over, legenda, flashback e flashforward. Narrador de roteiro épico segue a recomendação:

Conte mais do que mostre.

Às vezes, a narrativa épica funciona como coadjuvante da dramática — por exemplo, quando apresenta o mundo da estória, antes do

surgimento do problema, quando prepara uma localização, uma descrição para a cena dramática que se segue, quando mensageiros relatam o ocorrido antes ou fora das cenas, ou quando um coro narra ou comenta a estória que acabamos de ver ou que veremos em seguida.

Às vezes, a narrativa épica funciona como coadjuvante da lírica — por exemplo, quando provê situação, motivação ou gradação ao mergulho que um personagem ou o narrador empreende dentro de si.

Disso, eu falo em seguida.

O ROTEIRO LÍRICO

> *"Precisamos preparar o palco para a riqueza do lirismo moderno, para uma arte que está próxima da música, para as energias que libertam as artes da imitação."*
>
> W.B. Yeats, em carta a Lady Gregory

Você compõe um roteiro lírico a partir do ponto de vista que pinçou, de dentro de uma massa de estória, como o principal ponto de foco do seu narrador.

Noutras palavras, num roteiro lírico, o narrador centra o seu foco não em fatias de vida nem em jogos de ações, mas na percepção, cerebração ou expressão que ele ou um personagem realizam diante de fatias de vida, jogos de ações, incidentes ou o elemento de estória que seja. Como percepção é antecedida pelo objeto da percepção, muitas vezes, o narrador começa por narrar um elemento objetivo para, em seguida, entrar na sua subjetividade ou na do personagem e narrar como aquele elemento é percebido. Num roteiro lírico, os elementos épicos ou dramáticos estão, muitas vezes, a serviço de prover situação, motivação ou gradação ao mergulho do personagem ou do narrador para dentro de si. Com isso, o narrador conduz o espectador, da

realidade objetiva à subjetividade do personagem ou à dele, narrador; com isso, o narrador atenua a desatenção que o gênero lírico costuma dedicar ao espectador.

No filme *Fellini oito e meio*, por exemplo, acompanhamos os incidentes que Guido Anselmi vivencia e a forma como ele age para se safar dos jogos de ações à sua volta. Mas esses elementos épicos e dramáticos estão a serviço de motivar e acelerar o mergulho de Guido em si mesmo, e daí expressar o que ele vivencia.

O poeta Fernando Pessoa produziu pencas de poemas que, primeiro, narram um incidente objetivo, para dali entrar na subjetividade do personagem-narrador. Veja, entre tantos, este:

> Gato que brincas na rua
> Como se fosse na cama,
> Invejo a sorte que é tua
> Porque nem sorte se chama.
>
> Bom servo das leis fatais
> Que regem pedras e gentes,
> Que tens instintos gerais
> E sentes só o que sentes.
>
> És feliz porque és assim,
> Todo o nada que és é teu.
> Eu vejo-me e estou sem mim,
> Conheço-me e não sou eu.

Fernando Pessoa chegou a esboçar uma teoria do teatro lírico que produziu, com as peças *Na floresta do alheamento*, *O marinheiro* e *Primeiro Fausto* — a que chamou de "teatro estático":

> Chamo teatro estático àquele cujo enredo dramático não constitui ação — isto é, onde as figuras não só não agem, porque nem se deslocam nem dialogam sobre deslocarem-se, mas nem sequer têm sentidos capazes de produzir uma ação; onde não há conflito nem perfeito enredo. Dir-se-á que isto não é teatro. Creio que o é porque creio que o teatro tende a teatro meramente lírico e que o enredo do teatro é, não a ação nem a pro-

> gressão e conseqüência da ação — mas, mais abrangentemente, a revelação das almas através das palavras trocadas e a criação de situações. Pode haver revelação de almas sem ação, e pode haver criação de situações de inércia, momentos de alma sem janelas ou portas para a realidade.

O roteiro de *O fabuloso destino de Amélie Poulain* nos dá outro exemplo disso. Ele começa épico, se torna dramático e, ao se aproximar do fim, faz incursões decisivas no lírico.

O filme abre com a voz over de um narrador épico nos relatando a concepção, o nascimento e os primeiros anos de Amélie Poulain, enquanto nos mostra cenas da sua vida junto ao pai neurótico e à mãe nervosa. Ao atingir "a idade de partir", Amélie sai da casa dos pais e vai trabalhar de garçonete num *café* do bairro de Montmartre, em Paris. A trama do seu cotidiano ali culmina no momento em que, quando Amélie vai pôr perfume, a televisão noticia a morte da princesa da Inglaterra, Lady Di, a tampa do frasco de perfume lhe escapa da mão e rola até onde está escondida uma caixa contendo as relíquias que um garoto guardara, 40 anos atrás. Amélie decide devolver a caixa ao seu dono — ou, na voz over do narrador:

> Naquele dia 31 de agosto, às 4 horas da manhã, uma idéia luminosa se apossou de Amélie: onde quer que estivesse, ela encontraria o dono da caixa e devolveria o tesouro dele. Se ele se emocionasse, ela se envolveria com a vida das outras pessoas. Se não, azar.

Assim, ao centrar o seu ponto de foco num jogo de ações — procurar o dono da caixa, com o objetivo de devolver-lhe a caixa e fazê-lo emocionar-se —, a narrativa se torna dramática. Mas é drama fronteiriço do épico, com obstáculos pequenos e poucos jogos de ações.

Amélie encontra o dono que, agora com mais de 50 anos e emocionado com o passado que aquela caixa continha, resolve se reconciliar com a filha distante, "antes que eu também acabe numa caixa". Ao perceber que era capaz de motivar emoção e felicidade, Amélie assume o objetivo de aplacar as aflições das pessoas à sua volta — e a narrativa intensifica o seu conteúdo dramático.

Sem jamais se revelar, Amélie desfaz a amargura que a síndica do seu prédio dedicava ao marido desaparecido, recupera o amor próprio do empregado da quitanda defronte, contribui para que o seu vizinho pintor termine o quadro que há 20 anos tentava pintar, aproxima dois corações solitários, no café em que trabalha, e dá uma lição no cruel e insensível dono da quitanda. Mas quem vai aplacar as aflições de Amélie?

Numa noite, Amélie vai à janela do seu apartamento e vê, no apartamento defronte, o vizinho pintor que, solitário, faz a sua refeição. Amélie se volta para dentro de seu apartamento e vê, sobre a mesa, o seu também solitário prato de comida. Ela repete para si as palavras com que seu vizinho pintor descrevera a moça com o copo d'água, no centro do quadro *O almoço dos barqueiros*, de Renoir: "Ela nunca soube se relacionar com os outros. Quando era criança, estava sempre sozinha." A tradução da metáfora está feita: Amélie é solitária como o seu vizinho pintor e a moça do quadro.

Amélie mergulha em si mesma, o narrador entra na subjetividade dela, se confunde com ela e a narrativa se torna francamente lírica.

Ao som do acachapante "Adágio para cordas", de Samuel Barber, o narrador exibe o que Amélie imagina: na tela da sua minúscula tv, as imagens em preto-e-branco do seu majestoso e comovente funeral, enquanto uma voz em off saída da imaginação da garota nos informa que

> Numa noite esplendorosa de junho, enquanto, nas praias, os veranistas se divertiam, indiferentes ao bom tempo e, em Paris, o povo entusiasmado admirava os tradicionais fogos de artifício, Amélie Poulain, conhecida como Madrinha dos Enjeitados ou Madona dos Infelizes, sucumbia ao cansaço extremo. Sob as janelas de uma Paris devastada pela tristeza, milhões de pessoas enlutadas acompanharam o funeral e expressaram, em silêncio, a dor incomensurável de se sentirem órfãos. Estranho o destino dessa jovem mulher privada dela mesma, mas tão sensível ao charme discreto das coisas simples da vida. Como Dom Quixote, ela atacou o moinho implacável das aflições humanas. Luta perdida de antemão, que a consumiu prematuramente.
>
> Com apenas 23 anos, Amélie Poulain, extenuada, deixou sua vida se esvair no redemoinho do sofrimento universal. Esperava-a o remorso

lancinante de ter deixado o pai morrer, sem nunca ter tentado dar a esse homem asfixiado o sopro de ar que conseguira insuflar nos outros.

A referência ao pai faz Amélie sair de si mesma — e da narrativa lírica — e dar continuidade ao seu objetivo de "atacar o moinho implacável das aflições humanas". Ela vai procurar o pai aflito e a narrativa retoma o seu trilho dramático. Amélie liberta o pai da clausura em que ele transformara a sua casa e, tomada de amor pelo rapaz Nino Quicampoix (Mathieu Kassovitz), Amélie persegue Nino, seduz Nino, conquista Nino e, finalmente, aplaca a aflição que a falta de um companheiro lhe causava.

A narrativa de *O fabuloso destino de Amélie Poulain* parte das aflições da personagem-título, ruma para o seu objetivo de aplacar as aflições das pessoas à sua volta (e também as suas), se passa num lugar, em Paris, e num tempo, do dia 3 de setembro de 1973, às 18:28:32 (quando os pais concebem Amélie), até pouco depois da morte de Lady Di. Fosse radicalmente lírica e essa narrativa poderia abrir mão de narrar *por quê*, *para quê*, *quando* e *onde* a estória se dá.

Enquanto roteiros dramáticos devem responder aos sete *loci* da retórica, enquanto roteiros épicos devem responder a cinco *loci* — *onde*, *quando*, *quem*, *o quê* e *como* — ao lírico bastam o personagem-narrador, os seus pontos de foco e as formas de perceber e de narrar — isto é, *quem*, *o quê* e *como*. São informações facultativas *por quê* (as motivações), *para quê* (os objetivos), *quando* e *onde* a estória ocorre. Num roteiro lírico, personagens e pontos de foco simplesmente existem — sem por quê nem para quê nem onde nem quando. Essa indefinição de lugar, de tempo, de causa e de conseqüência vai emprestar ao roteiro lírico duas outras características: a ambigüidade e a brevidade.

Ah, caro leitor, ah, querida leitora, aí estão dois complicadores danados para o seu trabalho: como vender um roteiro que, além de singular, é ambíguo? E como ser breve num formato que lhes pede narrativa de hora e meia, ou mais, ou muito mais? A resposta a essas perguntas terá de ser dada pela estória que você quer narrar. Gramáticas de roteiro lhes serão de pouca valia.

Singular, um roteiro lírico jamais será canônico, nem tampouco traçará seqüência previsível.

Num roteiro lírico, uma vez selecionada a subjetividade que, principalmente, se vai narrar, o trabalho seguinte é perceber o *quê* e *como* essa subjetividade percebe e quer narrar o que percebe — ou, nas palavras de David Lynch, numa entrevista sobre seu filme *Cidade dos sonhos*: "A estória me diz como ela deve ser narrada. ... Não é necessário pensar: — Eu vou compor tal narrativa, ou vou seguir aquele outro caminho. Você simplesmente se apaixona por uma estória e ela lhe diz o que fazer."

Pontos de foco do mundo exterior, as relações entre eles, as reações a eles, espaço, movimento, tempo e cronologia, tudo terá de encontrar a sua forma narrativa singular e única, ditada pela subjetividade de dentro da qual se narra — como ocorre no conto "Las babas del diablo", no livro *Grande sertão: veredas* e nos filmes *O fabuloso destino de Amélie Poulain* e *Fellini oito e meio*.

O filme *Fellini oito e meio* está ligado ao seu autor desde o título. Além de conter o seu sobrenome, "oito e meio" se refere ao fato de que esse, até então, era o oitavo filme e meio de Fellini. Lendo suas entrevistas, ficamos sabendo que muitos dos elementos da estória de *Oito e meio*, além de expressarem os sonhos do autor, retratam e até antecipam momentos da sua vida.

Como Fellini, o personagem principal retrata um diretor de cinema que desiste de fazer o seu filme, por não saber como nem por que fazê-lo. Num depoimento à revista *L'Express*, Fellini revelou que, tempos depois, foi contratado pelo produtor Dino di Laurentiis para fazer o filme *A viagem de Mastorna*. Disse ele: "Não sei o que aconteceu. Pouco a pouco, fui me afundando numa identificação total com a estória. E vivi — mas vivi realmente — o mesmo drama do personagem de meu filme anterior, *Oito e meio*: o de um diretor que não consegue fazer um filme."

A presença de elementos e recursos metalingüísticos num roteiro lírico é resultado do mergulho que ele realiza no narrador ou no personagem focado.

É da vida de Fellini que parte a maioria das suas estórias, são dos seus sonhos e das suas emoções que partem os seus roteiros, e é da relação entre memória e vida presente, entre realidade exterior e realidade subjetiva que se conectam os elementos da estória.

Já na primeira cena de *Fellini oito e meio*, o narrador mostra o personagem principal preso dentro de um carro, dentro de um engarrafamento, dentro de um túnel, encurralado pelos olhares acusadores das pessoas à sua volta para, em seguida, nos fazer perceber tratar-se de um sonho que expressa a situação emocional do personagem. Com o correr do filme, vamos percebendo que sua massa de estória é composta tanto por elementos objetivos, externos ao personagem, quanto internos, subjetivos. Por fim, percebemos que objetividade e subjetividade são territórios sem fronteira de uma mesma massa de estória.

Narrador lírico transita pela realidade objetiva de forma pouco diversa da que transita pela realidade subjetiva.

Mesmo quando narrou estórias de outros autores, como ocorreu com o livro *Satyricon*, de Petrônio, a subjetividade de Fellini ditou a narrativa. Disse ele, à época:

> Para narrá-lo, eu quis antes de mais nada eliminar o que habitualmente se chama de "história", isto é, a idéia de que o mundo antigo tenha existido *realmente*. A atmosfera deixa de ser histórica, para se tornar onírica. ... No filme, tudo é inventado: os rostos, os gestos, as situações, os ambientes, os objetos. Para obter este resultado, confiei na dimensão acesa e apaixonada da fantasia. ... *Satyricon* é um sonho meu. Ou, para ser mais exato, é o documentário de um sonho.

Numa entrevista a Georges Simenon (*L'Express*, 1977), Fellini reitera esse ponto: "Sofro do sentimento exasperante de não ter me interessado por ninguém a não ser eu mesmo."

Em decorrência disso, um roteiro lírico costuma ser uma sucessão de aproximações e comparações entre elementos objetivos e subjetivos — e tem na metáfora a sua expressão essencial.

Esse pendor relacional entre mundo e ponto de vista fica evidente inclusive na quantidade de vezes em que Fellini usa, em seu livro *Fazer um filme*, a conjunção comparativa "como" e suas variantes, e os verbos "parecer", "lembrar", "fazer lembrar" etc. — que assinalam uma comparação ou metáfora.

Metáfora é a expressão de uma operação subjetiva na qual uma comparação A é B como C se condensa na identidade A é C ou, mais sinteticamente, em C, com os elementos A e B elíticos. O exemplo gramatical é "A terra (A) é redonda (B) como uma laranja (C)", ou "A terra (A) é uma laranja (C)", ou, mais sinteticamente, "A laranja (C) em que vivemos...", onde estão elíticos (A), terra, e (B), a redondeza que permite a aproximação entre (A) e (C).

No filme *Shrek*, o ogro do título, num dos seus momentos de lirismo, compara ogros a cebolas:

SHREK: — Os ogros são bem melhores do que as pessoas pensam.
BURRO: — Exemplo...?
SHREK: — Exemplo? Ok. Os ogros são como cebolas.
[A omissão do elemento (B) leva o Burro a tentar supri-lo.]
BURRO: — Eles fedem?
SHREK: — Si.../ Não!
BURRO: — Eles fazem você chorar.
SHREK: — Não...
BURRO: — Ah, se você deixar no sol, eles ficam marrons.
SHREK: — Não! Camadas! As cebolas têm camadas. Os ogros têm camadas. Entendeu? Cebolas e ogros têm camadas.

Roteiro lírico não só convida, como muitas vezes impõe que o espectador, desprovido de um Shrek assim didático, traduza as suas metáforas, complete a sua ambigüidade — ambigüidade que, hostilizada nas narrativas da grande indústria ou de difusão ideológica, aqui é fundamental.

Filmes líricos às vezes são chamados de "filmes de arte", com tudo de enaltecedor e de pejorativo que essa denominação carrega. É o espectador que, se desejar e puder, vai interpretar, atribuir coerência e univocidade ao que, na narrativa, é difuso, ambíguo, caótico. Ou

vai pedir ajuda aos estudiosos de cinema e territórios afins, ou caçar entrevistas com os autores do filme — ou se afastar, sob a alegação de que filmes assim obrigam-no a pensar, quando o que quer é apenas se divertir.

De fato, produtores de filmes da grande indústria ou de difusão ideológica costumam dizer que espectador tem de receber produto pronto, e não terminar produto, pensar, trabalhar, escrever roteiro. Ou dizem que espectador tem de ser comovido ou movido. Filme da grande indústria tem de ser claro, unívoco, conclusivo, cabal. Filme ideológico, além disso, tem de mover o espectador rumo à ação que ele recomenda.

Por outro lado, narrativas líricas muito agudas mergulham tão fundo na subjetividade de um personagem que nela identificamos a nossa própria subjetividade — e nisso reside o que talvez seja o seu encanto maior: fazer ver que, no extremo, qualquer subjetividade é idêntica a todas as subjetividades.

11

Epifania

"Sertão é isto: o senhor empurra para trás, mas de repente ele volta a rodear o senhor dos lados. Sertão é quando menos se espera; digo. ... Sertão — se diz —, o senhor querendo procurar, nunca não encontra. De repente, por si, quando a gente não espera, o sertão vem."

Riobaldo Tatarana, o personagem-narrador de *Grande sertão: veredas,* de Guimarães Rosa

Na Grécia Antiga, epifania (do grego *epipháneia*, "manifestação") era um conceito religioso bastante difundido e significava manifestação de divindade através de uma pessoa ou de um incidente.

Não obstante, em 1265, em seu livro *Legenda áurea — vidas de santos*, Jacopo de Varazze descrevia assim a origem da palavra "epifania": "Jesus tinha 13 dias quando, conduzidos pela estrela, os três reis magos foram encontrá-lo. Daí, a palavra *epifania*: de *epi*, 'em cima', e *phanos*, 'aparição', porque a estrela apareceu no céu, a revelar que Cristo era o verdadeiro Deus."

Até o final do século 19, a palavra "epifania" manteve este significado: manifestação através da qual uma divindade revela a sua existência.

No início do século 20, James Joyce — que o poeta T.S. Eliot chamou de "o homem que matou o século 19" — usou a palavra "epifania" para significar também a revelação de uma realidade mundana. Ou, nas palavras do personagem Stephen Dedalus, o *alter ego* de Joyce, "quando a essência do mais trivial dos objetos nos parece radiante".

Por extensão, "epifania" passou a significar a narrativa de uma revelação — divina ou mundana.

No capítulo 13 de seu livro *Lord Jim*, Joseph Conrad descreve assim a ocorrência de uma epifania:

> Súbito mas não abrupto, como se tivesse chegado a hora da sua voz rouca e calma romper a imobilidade, ele disse: "*Mon Dieu*, como o tempo passa!" Nada poderia ser mais lugar-comum do que esta observação, mas ela coincidiu com um momento meu de visão. ... Poucos de nós nunca experimentaram um desses raros momentos de revelação, quando vemos, ouvimos e entendemos tanto e tudo, e tudo num *flash* — para, em seguida, tornarmos a sucumbir na nossa agradável sonolência.

Com esse novo significado, a literatura do século 20 narrou uma enorme quantidade de epifanias — nas obras de Guimarães Rosa, Clarice Lispector, Marcel Proust, Thomas Mann, André Gide, William Faulkner, Ernest Hemingway, Knut Hamsun, Joseph Conrad, Virginia Woolf, Katherine Mansfield, Maria Judite de Carvalho, Jorge Luis Borges e Julio Cortázar, entre muitos, muitos outros. Mais especificamente, você encontra exemplos de epifanias em todas as obras de James Joyce e de Virginia Woolf; no *Grande sertão: veredas* e em muitos contos de Guimarães Rosa, entre eles, "Pirlimpsiquice"; em muitos dos contos de Ernest Hemingway, entre eles, "As neves do Kilimanjaro", "A vida curta e feliz de Francis Macomber" e "Montanhas parecidas com elefantes brancos"; nos de Katherine Mansfield, entre eles, "Bliss" e "A Garden Party"; em "As ruínas circulares", de Jorge Luis Borges e no "Las babas del diablo", de Julio Cortázar, tantas vezes usado e mencionado neste livro.

Talvez por circularem por universo subjetivo, talvez pela brevidade das suas manifestações, epifanias não mereceram acolhida tão entusiasmada em cinema e tv. *Fellini oito e meio*, *O fabuloso destino de Amélie Poulain*, *Beleza americana*, *O sexto sentido*, *Cidade de Deus* e *Coração satânico* são alguns dos filmes que narram epifanias.

Vejamos isso com mais detalhe.

Admiradora de James Joyce, Virginia Woolf afirmou que, com as epifanias — que ela chamou, não de "epifanias", mas de "momen-

tos de existência" ("*moments of being*") —, "somos tomados por uma percepção translúcida de realidade". Virginia Woolf partiu do conceito de que as pessoas são "vasos lacrados a flutuarem naquilo que é conveniente chamar de realidade. Em alguns momentos e sem razão nem esforço, o lacre se racha e a realidade inunda o vaso." Somos então tomados por um insight, "um choque" de percepção. Como ocorre, por exemplo, com sua personagem Clarissa Dalloway.

> Era uma súbita revelação, como um rubor que se tentasse controlar mas que, conforme ele fosse se espalhando, a gente se entregasse ao seu espalhar-se, até o último limite, até estremecer e sentir o mundo se aproximar, inflado por um significado assombroso, pela pressão de um êxtase que rompera a sua fina pele e jorrava e se esparramava, para um alívio extraordinário, por entre as rachaduras e sobre as feridas. Em seguida e por um momento, ela tivera uma iluminação, fósforo queimando palha, significado selado quase expressado.

Em contraste com momentos como esse, estão "os muitos momentos de não-existência" que se apossam daquele dia de Clarissa Dalloway, ou dos dias, ou do dia-a-dia de todos nós: "A pessoa anda, come, vê as coisas, faz o que tem de ser feito, cuida do aspirador de pó que quebrou, planeja o jantar, dá ordens para Mabel, lava, faz o jantar, encapa livros."

Numa entrevista, Sam Mendes, o diretor de *Beleza americana*, fala dos momentos de não-existência vividos por Lester Burnham, o personagem principal do filme: "Emoções sufocadas por necessidades, desejos e ganhos de curto prazo e, agora, de repente, esse homem se vê pensando na própria vida. É uma epifania, um genuíno momento de percepção."

No filme, Lester Burnham, deitado do lado de sua mulher que dorme e sob uma chuva de pétalas de rosa que cai do teto do quarto, vê Angela Hayes, a linda amiga de sua filha, nua e também deitada, a se oferecer a ele — e ele nos diz, em voz over: "É muito estranho. Parece que estive em coma por 20 anos e que, neste instante, estou despertando."

Pouco depois, o rapaz Ricky Fitts, diante das imagens que gravara de um saco plástico a dançar ao vento, diz para sua namorada Jane Burnham, filha de Lester: "Quando você vê uma coisa assim, é como se, por um segundo, Deus olhasse direto para você. E, se prestar atenção, você pode olhar de volta."

E Ricky complementa: "Isso foi num desses dias, pouco antes de nevar. Existe uma eletricidade no ar, quase dá para ouvir, não é? Esse saco dançava comigo, como um garoto me chamando para brincar. Durante 15 minutos. Foi quando percebi que existe uma vida imensa por trás das coisas."

Para Virginia Woolf, a matéria de que é feito o lacre que nos isola da vida são os cacoetes do dia-a-dia, as convenções sociais, as convicções ideológicas, o egocentrismo e emoções como a ira e a vaidade. Esse insight, nos diz ela, provém de "um sinal emitido por alguma realidade atrás das aparências". Portanto, se há um elemento agente numa epifania, ele não é Clarissa Dalloway nem qualquer personagem, e sim "aquilo que é conveniente chamar de realidade" — ou a articulação de alguns elementos seus. E nos lembramos do Riobaldo Tatarana da epígrafe: "De repente, por si, quando a gente não espera, o sertão vem."

O que nos fornece dados para uma outra definição:

Epifania é a revelação que emana de uma articulação de elementos da realidade — que o acaso articulou, não que uma ação tenha objetivado — e que é percebida por quem for capaz de percebê-la.

Revelação através da qual a realidade se manifesta e é percebida está na base de muitas filosofias místicas — como, no budismo zen, o conceito de *satori*. Mas epifania não trata de um momento de iluminação mística, não narra a estória de um eu que se dissolve na energia do universo ou na placenta de Deus. Ao contrário, uma epifania narra a estória de um eu que se reconhece e se afirma.

Por exemplo, no filme *Cidade de Deus*, o narrador segue ao lado do personagem Alicate que, exausto, com o pé machucado, com mui-

to medo e atacado por mosquitos, foge da polícia. Alicate sobe numa árvore, se esconde, reequilibra a respiração e, súbito, a realidade que ele vive se revela diante dele. O narrador entra no personagem e nós, personagem, narrador e espectador, percebemos uma visão turva, na qual um peixe grande devora um peixe pequeno — e que, passado o êxtase, podemos interpretar como uma revelação metafórica daquele momento da vida de Alicate, "peixe pequeno" acuado pela polícia.

Os policiais vão embora e Alicate sussurra a seu companheiro de esconderijo: "Marreco, tive uma visão. ... Quer saber, Marreco? Vou sair dessa vida, senão vou amanhecer com a boca cheia de formiga. Essa vida de bicho solto é pra maluco, não é pra mim."

Como vemos, uma epifania tem por principal ponto de foco um personagem que se depara com um ou mais de um incidente que muitas vezes lhe permitem responder a perguntas como "Quem sou eu?", "O que estou vivendo?", "O que é real?", e vivenciar a virada que decorre disso. Assim, Alicate reconhece e afirma o seu eu — ele não é "bicho solto" nem "maluco" — e, em decorrência disso, sai da vida do crime. Assim, em *Fellini oito e meio*, Guido Anselmi reconhece e afirma o seu eu e, em decorrência disso, se reconcilia consigo mesmo e com as pessoas à sua volta.

Uma epifania, portanto, se alicerça sobre incidentes essenciais.

A epifania de Alicate foi percebida e narrada de dentro dele, mas uma epifania pode ser percebida e narrada a partir de outros pontos de vista e de diferentes gêneros de narrativa, porque o que define uma epifania não é a forma como se percebe e se narra; é o conteúdo do que se percebe e se narra: uma revelação não visada, não objetivada.

Uma epifania pode ser narrada de forma lírica e exibir, de dentro do personagem, a revelação que ele experimenta, ou de forma épica e relatar a fatia de vida na qual o personagem experimentou uma revelação. Narrativa dramática e epifania, no entanto, são incompatíveis: narrativa dramática narra a ação de personagem que visa a

objetivo, enquanto epifania narra a revelação que personagem não objetivou. Dito de outra forma, personagem objetivar alguma coisa retira a narrativa do âmbito da epifania e a leva para o drama — como faz, por exemplo, um detetive, seja ele J.J. Gittes, Harry Angel ou o rei Édipo.

No filme *Chinatown*, o detetive J.J. Gittes, espicaçado na sua honra pessoal e vaidade profissional, objetiva descobrir quem perpetrou todos aqueles crimes, investiga e, ao fim e ao cabo, descobre: foi o empresário Noah Cross. Essa narrativa é dramática e canônica: um personagem, motivado por razões suas, executa uma ação com objetivo definido, enfrenta e supera os obstáculos que se põem entre ele e o seu objetivo e, por fim, atinge o que objetivara atingir. Aqui, não há epifania. A revelação se dá não por uma articulação fortuita de elementos da realidade, mas pela ação voluntária, consciente e objetivada do personagem J.J. Gittes. Mais exatamente, aqui não há uma revelação, há uma descoberta.

Epifania narra uma revelação, não uma descoberta.

No filme *Coração satânico*, o detetive Harry Angel objetiva descobrir o paradeiro de um falsário e assassino, um certo Johnny Favorite, investiga e, ao fim e ao cabo, descobre: Johnny Favorite é ele próprio, Harry Angel. Aterrorizado, Harry Angel urra repetidamente: "Eu sei quem sou. Agora, eu sei quem sou!" A reboque da descoberta do paradeiro de Johnny Favorite, *Coração satânico* narra a revelação da identidade de Harry Angel; *Coração satânico* narra uma epifania.

Na tragédia grega *Édipo rei*, de Sófocles (talvez, junto com a estória do Fausto, uma das matrizes de *Coração satânico*), o detetive Édipo objetiva descobrir quem matou o rei Laio, o primeiro marido de sua mulher Jocasta, investiga e, ao fim e ao cabo, descobre e urra aos céus: foi ele próprio, Édipo. A reboque disso, é revelado a Édipo que ele é filho de Laio e de Jocasta. Junto com a descoberta do as-

sassino de Laio, *Édipo rei* narra a revelação da identidade de Édipo; *Édipo rei* narra uma epifania.

Personagem de epifania está tomado de um desconhecimento absoluto: ele desconhece inclusive que desconhece. Não há como ele agir, não há como ele objetivar a superação disso: não se objetiva o que não se imagina existir. Como ocorre com Édipo e Harry Angel, a revelação causa assombro duplo: pela coisa revelada e por ter havido alguma coisa a ser revelada.

Revelação epifânica não é fruto de investigação, nem de esforço, nem de conquista. Detetive e guerreiro não são, enquanto tais, heróis de epifania. T.S. Eliot observou que "a raça humana não consegue suportar muita realidade" — e é nesse sentido que personagem de epifania é herói: ele consegue perceber e suportar alguma realidade — e uma realidade que diz respeito principalmente a ele próprio.

Édipo rei e *Coração satânico* são narrativas dramáticas, mas com uma variante, em face de *Chinatown*: o personagem principal, independente do objetivo da sua ação, é colocado diante de uma revelação essencial sobre si mesmo: a sua identidade. Nesses dois exemplos, o que temos não é narrativa dramática a narrar epifania — que, como vimos, é uma impossibilidade —; o que temos é epifania a reboque de narrativa dramática, a traçar a seqüência canônica "apresentação, complicação, clímax-desfecho". Com isso, a epifania escapa daquilo que a torna inadequada a palcos e telas: a brevidade, a instantaneidade do que narra.

Em lugar de apresentar o mundo posto em sossego, a narrativa canônica de uma epifania apresenta o mundo posto em dispersão. Na complicação, ela narra a ansiedade crescente do personagem que, sem saber, ruma para a revelação. Em paralelo, narra a articulação também crescente dos elementos dispersos que vão provocar a revelação. No clímax, as duas tramas se aglutinam: o mundo se articula numa revelação diante do personagem e o personagem percebe essa revelação. No desfecho, ela narra a repercussão da revelação.

O clímax de uma narrativa assim é muitas vezes constituído de (1) uma *stásis*, ou seja, uma parada, seguida de (2) uma per-

cepção fortuita de uma revelação essencial, que é seguida, já no desfecho, de (3) uma estupefação do personagem diante do que lhe foi revelado — como ocorre no conto "Las babas del diablo", de Julio Cortázar:

> (1) "Neste momento, não sabia por que olhava para a ampliação da foto, por que a tinha fixado na parede; talvez aconteça assim com todos os atos fatais e seja esta a condição do seu cumprimento."
> (2) "Quando vi o homem chegar e parar junto a eles e, com as mãos nos bolsos e um ar entre entediado e exigente, observá-los como o dono que vai assoviar ao seu cão depois das brincadeiras na praça, compreendi, se isto era compreender, o que tinha de acontecer, o que tinha de ter acontecido, o que ia ter de acontecer neste instante, com estas pessoas, ali onde eu tinha chegado para perturbar uma ordem, inocentemente imiscuído nisto que não tinha acontecido, mas que agora ia acontecer, agora ia se cumprir."
> (3) "... e eu fechei os olhos e não quis mais olhar e tapei a cara e desatei a chorar feito um idiota."

De forma análoga, você pode contornar a brevidade de uma epifania colocando-a a reboque de uma narrativa épica e percorrer a seqüência canônica "apresentação, desenvolvimento e conclusão".

Em *O fabuloso destino de Amélie Poulain*, um narrador épico apresenta e acompanha a personagem-título através de uma constelação de epifanias que vão lhe revelando o rumo da vida — da sua e das pessoas à sua volta —, até a conclusão do filme, quando Amélie encontra o amor.

Assim, se a dramaturgia épica narra essencialmente um viver, se a dramaturgia dramática narra essencialmente um agir, a epifania narra um saber, um passar a saber. Ao fim e ao cabo, uma epifania terá narrado a passagem de um personagem para um nível de consciência mais acurado, profundo e abrangente. Noutras palavras, uma epifania narra o ritual de passagem do desconhecimento para o conhecimento de matéria subjetiva.

Em dramaturgia, é freqüente o uso do reconhecimento. Por exemplo, na peça *Electra*, de Eurípides, quando, depois de muitos

anos ausente, seu irmão Orestes surge à sua frente, Electra o reconhece por uma cicatriz na testa. No melodrama, reconhecimento de filho perdido é clichê. Mas esses dois reconhecimentos não são fortuitos: eles são descobertas, não são revelações.

No Capítulo XVI da sua *Poética*, Aristóteles enumera cinco tipos de reconhecimento: a partir de um sinal — como um traço físico ou uma cicatriz —, a partir de um adendo à estória — como uma carta —, a partir da memória do personagem, a partir do raciocínio do personagem e, por fim, aquele que Aristóteles considera o melhor de todos, o que parte de incidentes da estória — como revelações fortuitas emitidas por outros personagens ou pela realidade, pelo mundo.

Diz ele: "De todos os tipos de reconhecimento, o melhor é aquele que emerge dos incidentes, quando uma revelação surpreendente se dá por via espontânea. Como ocorre no *Édipo rei*, de Sófocles, e em *Ifigênia*."

É desse último tipo de reconhecimento que a epifania se ocupa.

No início de *Beleza americana*, o personagem principal se apresenta — depois de morto e em voz over — e, no correr do filme, narra o seu percurso rumo à derradeira epifania.

Lester não foi ao mundo objetivando troféu, descoberta ou revelação. Lester se pôs disponível ao mundo e o mundo se revelou para ele de forma fortuita — e, com isso, revelou Lester para ele mesmo. De forma fortuita, Lester se deparou e se encantou com o viço e a beleza na pessoa de Angela Hayes, quando, contra a sua vontade (ele queria ficar em casa e assistir ao Festival James Bond, na tv), foi levado para ver a filha dançar no intervalo de um jogo de basquete. De forma fortuita, Lester flagrou sua mulher aos beijos com o amante e, de forma fortuita, Lester foi morto pelo coronel Fitts.

Beleza americana narra um ritual de passagem do desconhecimento para o conhecimento de matéria subjetiva. No seu desfecho, Lester, agora conhecedor e morto, narra como entende o que viveu — e, conhecedor, vaticina que nós vamos entender também, no dia em que morrermos.

Se aproximações com música lhe trazem benefício, numa epifania, você não percebe a perseguição de uma voz atrás de outra voz que foge dela, como ocorre na arte da fuga, nem a "luta de princípios", como ocorre na sonata-forma. Aqui, um equivalente musical talvez esteja naquela melodia que se desenrola de dentro de si mesma, sem perseguições nem lutas, rumo à luz e à revelação, como ocorre, por exemplo, na música da ópera *Tristão e Isolda*, de Richard Wagner.

12

Estranhamento e tédio: as regras

> *"O esperado leva ao tédio que leva as tragédias a fracassarem no palco. ...*
> *Nas tragédias, o poeta deve inserir o elemento inesperado."*
>
> Aristóteles, *Poética*

O narrador da cantiga de roda "Barquinha pequenina" relata que

> Era uma vez uma barquinha pequenina/ Que não sabia, não sabia navegar./ Levava uma, duas, três, quatro,/ Cinco, seis semanas/ E não saía, não saía do lugar./ Mas essa estória está ficando muito chata./ Eu tenho outra, eu tenho outra pra contar./ Era uma vez uma barquinha pequenina,/ Que não sabia, não sabia navegar./ Levava uma, duas, três, quatro,/ Cinco, seis, sete semanas/ E não saía, não saía do lugar./ Mas essa estória está ficando muito chata./ Eu tenho outra, eu tenho outra pra contar.

Sim, o diagnóstico do narrador está correto: essa estória é muito chata. Ela repete a mesma coisa.

No cotidiano, repetimos hinos, orações religiosas e ditos populares, mais para afirmar adesão a determinado conjunto de conceitos do que para expressar o que está contido no que dizemos. "Cão que late não morde", "Quem tudo quer tudo perde" e "Ninguém é insubstituível" são expressões de um conjunto de conceitos que se tornou referência de si mesmo; não se referem à realidade. Cão que late pode morder, tudo querer não implica tudo perder e, por cada pessoa ser única, ninguém é substituível. E poucos de nós acreditam nas bravatas de alguns dos hinos que cantam, ou nas fabulações de algumas das orações que proferem.

Roteiros de filmes da grande indústria e das novelas de tv também repetem a mesma coisa: heróis vencem, vilões são punidos, filhos retornam às suas verdadeiras mães, plebéias se casam com príncipes, amantes predestinados superam agruras e se unem.

Em contraste, por terem como ponto de vista a subjetividade de um narrador, os roteiros líricos apresentam uma forma narrativa particular daquela subjetividade — portanto, inesperada, estranha, isenta de repetição. Num exemplo extremo, o cineasta Arnaldo Jabor fala do diretor Glauber Rocha que, no fim da sua carreira, "mergulhou no equívoco daqueles anos muito loucos [os primeiros da década de 1970] e passou a achar que o fluxo espontâneo da loucura sem filtro era a 'verdade', que a grande arte estaria na insânia". Os filmes dessa fase de Glauber Rocha — *Der Leone Have Sept Cabeças* (1970) e *Cabezas cortadas* (também de 1970) — são narrativas extremamente subjetivas e carregadas de estranhamento.

Estranhamento é termo da retórica clássica e significa "o efeito anímico exercido no indivíduo pelo inesperado".

E Heinrich Lausberg prossegue: "O estranhamento confronta o esperado, cuja forma extrema é o tédio." A distinguir estranhamento de surpresa — "a percepção do inesperado" — está o grau do inesperado: estranhamento é o efeito exercido por algo muito inesperado.

Se, no cotidiano, você prevê que o que vai dizer provocará estranhamento, você trabalha a sua fala no sentido de atenuar o inesperado e transformar estranhamento em gradação. Por exemplo, você faz preceder a sua fala por expressões como "por incrível que pareça...", "com o perdão da palavra...", "me perdoe a franqueza..." etc.

Se, no cotidiano, você prevê que o que vai dizer provocará tédio, você trabalha a sua fala no sentido de trazer elementos inesperados.

Como no cotidiano, numa narrativa, tédio e estranhamento extremos são letais à comunicação.

Um tanto ao mar do inesperado e o estranhamento que vem daí desconecta o espectador. Um tanto à terra da repetição e o tédio que vem daí desconecta o espectador.

Tédio e estranhamento estão associados a submissão e insubmissão a regras.

Regras, sejam as da língua ou as de narrativa, se dividem em duas categorias: as que descrevem práticas e as que prescrevem normas — daí haver a distinção entre gramática descritiva e gramática normativa. Usando a terminologia da seção "Premissa", as gramáticas descritivas emitem suas regras a partir das mensagens indicativas que recolheram da prática da língua, e as gramáticas normativas, das mensagens imperativas que recolheram de um conjunto de conceitos — por exemplo, o conceito de pureza do idioma emite a condenação a estrangeirismos.

Por sua aversão a riscos, a grande indústria teme o estranhamento e muitas vezes descreve uma prática narrativa para prescrever a regra "se deu certo, repete". Após sucessivas revisões, os produtores parecem lhe dizer: "Até que enfim, você escreveu um roteiro que repete o que deu certo!" Essa percepção não está de todo correta. Produtores da grande indústria buscam estranhamento narrativo — ou a sua vasta platéia se desconecta, por tédio —, mas com muito comedimento.

O consumo de filmes e novelas forneceu ao espectador um conhecimento empírico de regras narrativas — muitas delas descritas neste livro —, o que impõe a você a necessidade de assimilar e, a cada roteiro, superar essas regras. Desconsiderar isso pode resultar na desconexão do espectador — seja por estranhamento, seja por tédio.

Como nas gramáticas, na literatura e na escrita para a tela, as regras surgem da necessidade de comunicação e são limitadas ou até destruídas por essa mesma necessidade.

Por isso, você deve se submeter às regras, para que sua narrativa seja reconhecida, e deve transgredir ou ignorar as regras, para que sua narrativa seja percebida.

Um tanto ao mar do delírio e o espectador se afoga no estranhamento e o delirante, na solidão. Um tanto à terra das regras e o espectador se atola no tédio e o regrador, na solidão.

Perceba, de um lado, os rogos da sua estória quanto à forma de ser narrada e, do outro, os rogos dos seus espectadores quanto às regras a que estão acostumados.

Por exemplo, os autores das tragédias gregas e seus espectadores se conectavam segundo a regra da unidade de ação (apenas uma ação é narrada) e tempo (com a duração de no máximo 24 horas), bem como a sua estrutura se dividir em Prólogo (a narração da estória pregressa), cinco Episódios (o equivalente aos atos no teatro), quatro Odes Corais entre cada um dos Episódios e o Êxodo, a saída de cena de personagens e coro. Entre outras mais, também eram regras da tragédia o uso de coturnos e máscaras pelos atores, e a interdição de violência em cena aberta. No plano do conteúdo, as tragédias narraram a ação de personagens cujo objetivo era o triunfo das suas respectivas vontades sobre os seus respectivos destinos, e a futilidade dessa ação.

Nesse contexto, devo repetir aqui as regras que August Strindberg rabiscou nas suas "Notas para uma peça eficaz", nas quais recomenda que as peças de teatro contenham:

- índices, sugestões, pistas;
- um segredo comunicado à platéia logo no começo ou próximo do final (se o espectador sabe e o personagem desconhece, o espectador se diverte com o jogo de cabra-cega);
- um rompante de emoção, ira, indignação;
- uma descoberta;
- uma punição, uma humilhação;
- um desfecho bem trabalhado, com ou sem reconciliação;
- um paralelismo;
- uma reviravolta, uma peripécia, uma surpresa bem tramada.

Mark Twain, no seu "Ofensas literárias de Fenimore Cooper", listou as regras de narrativa que o escritor James Fenimore Cooper teria infringido no seu livro *The Deerslayer*. Escreveu Twain:

Existem 19 regras que governam a arte da ficção — há quem diga que são 22. Em *Deerslayer*, Cooper infringiu 18 delas.

Estas 18 regras prescrevem:

1. Que uma narrativa perfaça alguma coisa e chegue a algum lugar. Mas a narrativa de *Deerslayer* perfaz nada e chega a lugar nenhum.

2. Que os incidentes da narrativa sejam pertinentes a ela e que contribuam para o seu desenvolvimento. Mas, como a narrativa de *Deerslayer* não é uma narrativa nem perfaz nada nem chega a lugar nenhum, os incidentes não possuem pertinência, já que não há nada para desenvolverem.

3. Que, excetuados os cadáveres, os personagens de uma narrativa estejam vivos e que o leitor seja capaz de distinguir os cadáveres dos demais. Mas esse detalhe foi freqüentemente ignorado, em *Deerslayer.*

4. Que os personagens de uma narrativa, vivos e mortos, exibam alguma justificativa para estarem ali. Mas esse detalhe também foi freqüentemente ignorado, em *Deerslayer.*

5. Que, quando os personagens de uma narrativa conversam, a conversa soe como conversa humana, como conversa que os seres humanos conversariam, naquelas circunstâncias. E que possua significado perceptível e propósito perceptível e que exiba relevância e que permaneça na vizinhança do assunto em questão e que seja do interesse do leitor e que contribua para a narrativa e que se encerre quando as pessoas não conseguirem atinar com mais nada para dizer. Mas esta regra foi ignorada do começo ao fim de *Deerslayer*.

6. Que, quando o autor descreve o perfil de um personagem da sua narrativa, o comportamento e a conversa desse personagem corroborem a dita descrição. Mas, na narrativa de *Deerslayer*, esta regra merece pouca ou nenhuma atenção, como demonstra amplamente o caso do personagem Natty Bumppo.

7. Que, quando um personagem começa uma fala falando como homem culto, batuta, tranchã, ele não pode terminar a fala falando que nem crioulo bronco. Mas esta regra é atirada ao chão e pisoteada, em *Deerslayer*.

8. Que não sejam impingidas ao leitor, nem pelo autor, nem pelos personagens da narrativa, estultices crassas como "a destreza do silvícola" e "a delicada arte da floresta". Mas esta regra é reiteradamente quebrada, em *Deerslayer*.

9. Que os personagens de uma narrativa se restrinjam às suas possibilidades e deixem os milagres em paz; ou que, se se meterem em

milagres, o autor os faça parecer plausíveis e razoáveis. Mas estas regras não são respeitadas na narrativa de *Deerslayer*.

10. Que o autor faça o leitor sentir profundo interesse pelos personagens e os seus destinos, e que faça o leitor amar os bons e odiar os maus. Mas o leitor de *Deerslayer* não gosta dos bons, é indiferente aos demais e deseja que todos morram afogados.

11. Que os personagens de uma narrativa sejam tão claramente definidos que o leitor seja capaz de antecipar o que cada um fará numa emergência. Mas, na narrativa de *Deerslayer*, esta regra está ausente.

Além dessas regras maiores, há as menores. Elas prescrevem que o autor:

12. Diga o que quer dizer, e não apenas chegue perto disso.
13. Use a palavra certa, e não a sua prima de segundo grau.
14. Evite excessos.
15. Não omita detalhes necessários.
16. Evite desmazelo da escrita.
17. Empregue boa gramática.
18. Use estilo simples e direto.

Até mesmo estas sete regrinhas são fria e persistentemente infringidas, na narrativa de *Deerslayer*.

Posso estar enganado mas, aos meus olhos, *Deerslayer* não é uma obra de arte em nenhum sentido. Para falar a verdade, *Deerslayer* é pura e simplesmente um *delirium tremens* literário.

Para roteiristas, Billy Wilder listou as seguintes regras:

- A platéia é volátil.
- Agarre-a pelo pescoço e não solte.
- Desenvolva uma clara linha de ação para o personagem principal.
- Saiba para onde você está indo.
- Quanto mais sutil e capaz de esconder os seus pontos de virada, melhor escritor você é.
- Se o terceiro ato tem problema, o verdadeiro problema está no primeiro ato.
- Uma dica de Lubitsch: permita que a platéia some dois mais dois. Ela vai te amar para sempre.
- Ao usar voz over, evite repetir a informação que está sendo vista.

- O incidente que encerra o segundo ato deflagra o fim do filme.
- O terceiro ato deve crescer, crescer, crescer, em ritmo e ação, até o último incidente, e então...
- ... acabou. Não enrola.

REVER, CORTAR, REESCREVER; O *SCRIPT DOCTOR*

"A ferramenta essencial do escritor é um introjetado e infalível detetor de bosta."

ERNEST HEMINGWAY

F. Scott Fitzgerald dividia os escritores em "cevadores" e "podadores". Cevadores são aqueles que, a cada tratamento, "cevam", acrescentam algo ao que escreveram e nada cortam. Podadores são os que escrevem textos superabundantes e, em seguida, "podam", cortam.

Como, diferente dos livros, os roteiros devem gerar narrativas de tamanho predeterminado, roteiristas cevadores são gente estranha, tormento de produtor. Nesse sentido, roteiristas se identificam mais com podadores como Ernest Hemingway — conhecido por seu texto enxuto, resultado de muitos cortes —, ou como Truman Capote, que afirmava: "Eu acredito mais na tesoura do que no lápis."

Roteiristas costumam tomar um elemento de estória — personagem, storyline, incidente, tema ou o que for — e desenvolvê-lo até gerarem um roteiro superabundante. Em seguida, revêem, cortam, reescrevem. Disso resulta a recomendação de você não rever texto recém-escrito. Siga escrevendo, com a mão solta e as torneiras da abundância abertas até terminar o primeiro tratamento. Então, sim, tire uns dias de descanso e volte para rever, cortar, reescrever.

Como um escultor que retira da pedra tudo o que não é o cavalo que quer esculpir, corte tudo o que não é pertinente ao que quer narrar.

Se for roteiro de cinema ou especial de tv, você vai além e corta tudo o que não fizer falta.

Em seu livro *Adventures in the Screen Trade*, William Goldman nos dá um depoimento sobre isso.

> A história a seguir é verdadeira — e fiquei mortificado por não conseguir incluí-la no meu roteiro *Butch Cassidy and the Sundance Kid*.
>
> Quando era rapaz, Butch foi para a cadeia, em Wyoming. Ele foi levado até o governador a fim de receber liberdade condicional. O governador disse: "Eu solto você, se você prometer respeitar a lei."
>
> Butch respondeu: "Isso eu não posso fazer."
>
> O governador se espantou mas, antes que pudesse dizer alguma coisa, Butch veio com a seguinte proposta — não esquece: é um detento fazendo uma proposta a um governador: "Se o senhor me soltar, eu prometo respeitar a lei no estado de Wyoming."
>
> O governador aceitou a proposta e soltou Butch. E Butch nunca mais desrespeitou a lei em Wyoming. Se o bando dele fosse fazer um assalto lá, ele ficava de fora. ...
>
> Se você me perguntasse, um ano antes de eu começar a escrever, quais as cenas que com certeza estariam no filme, eu diria: o tiroteio no final e a cena com o governador.
>
> Mas eu não consegui encaixar a danada. Tentei de tudo quanto foi jeito, mas ela cismava em cair fora do roteiro. E eu queria ela dentro. No desespero, pensei: "e que tal se ele fosse preso e corta para um ano depois e eu fazia o governador um velho amigo dele e...?" Bobagem, tolice, babaquice.
>
> Tem uma frase ótima do William Faulkner que é mais ou menos assim: "Quando você escreve, você precisa matar todos os seus xodós."

Se você tem uma boa estória, mas o roteiro que escreveu daí não ganhou unidade, primeiro dirija para si a investigação das causas disso. Muito provavelmente, você está tomado por um xodó ou uma postura que não lhe permite perceber a natureza de que a estória é feita. Canal de via trocada, você vai à estória mais intensamente do que a estória vem a você.

Na lista dos xodós que resistem a ser cortados estão o estilo autoral, as cenas interessantes mas avulsas, os personagens interessantes mas

não-pertinentes, as falas de densa filosofia, aguda psicologia e pura eufonia, as boas piadas, as mensagens edificantes, as imagens bonitas.

Parafraseando o William Goldman aí de cima, tem uma frase ótima do Elmore Leonard que é assim: "Ser um bom escritor requer um trabalho de desaparecimento."

Elemento que não é pertinente ao roteiro deve ser cortado.

Quando a necessidade de cortar se dá, não por impertinência, mas porque o roteiro está maior do que o desejado, você tem de cortar cenas, incidentes ou tramas inteiras, personagens ou núcleos inteiros de personagens. Um dos critérios para definir quais é tomar trama principal, tema ou premissa como centro da narrativa e cortar os elementos mais distantes — e daí vir se aproximando do centro. (Para definir a trama principal, consulte a storyline; para o tema, responda à pergunta: "Sobre o que é esta estória?"; para premissa, "O que a estória quer dizer?")

Você pode pautar cada reescritura seguindo revisões específicas.

Na primeira revisão, confira elementos de estória específicos; na segunda, as tramas e trilhas; na terceira, imagens, ritmo e estilo — e daí, o tratamento final.

Ao rever os elementos específicos, confira:

- se os elementos centrais são apresentados de forma clara; se for narrativa dramática, se o problema é apresentado de forma clara e com força para motivar e impulsionar as ações dos personagens — e, com elas, as tramas;
- se os elementos da estória percorrem, de forma clara, fluente e coerente, o fluxo temporal; se for narrativa dramática, se percorrem, de forma clara, fluente e coerente, um fluxo causal;
- se os elementos da estória descrevem trilhas claras, fluentes e coerentes;
- se são distintos os perfis e as funções dos personagens;
- se o personagem principal é percebido como tal — e desde o começo;

- se as falas e as ações de cada personagem são claras, fluentes e coerentes com o seu perfil;
- se sobra ou falta personagem;
- se as falas e as ações fazem a estória progredir ou passam informação necessária;
- se os elementos centrais ditam o curso e o ritmo das suas respectivas tramas.

Ao rever tramas e trilhas, confira:

- se as trilhas contribuem para a trama em que estão;
- se cada trama contribui para a trama principal, para o tema ou para a premissa;
- se tramas e trilhas têm início: ações têm motivação, incidentes têm preparação, graças e desgraças têm índices;
- se tramas e trilhas têm fim: ações têm conclusão, incidentes têm desfecho, graças e desgraças se realizam, promessas e ameaças se cumprem, inimigos se defrontam, amigos se reúnem;
- se o curso das tramas e trilhas é claro, fluente e coerente, do começo ao fim;
- se a trama principal, o tema ou a premissa ditam o curso e o ritmo da narrativa;
- se, convergente com a trama principal, tema ou premissa, o narrador dita o curso e o ritmo da narrativa;
- se o curso e o ritmo da narrativa são claros e coerentes, do começo ao fim;
- e se, no fim, a trama principal se fecha, o tema e, sendo o caso, a premissa se definem.

Ao rever imagens, ritmo e estilo, confira:

- se as imagens contribuem para a narrativa — e se, nos casos extremos, narram a estória por si;
- se os elementos centrais ditam o ritmo das suas respectivas tramas;
- se, coerente com tema, personagem principal e demais elementos centrais, o narrador dita o estilo e o ritmo da narrativa;

▪ se o estilo e o ritmo da narrativa são claros, fluentes e coerentes, do começo ao fim;

▪ se, no curso da narrativa — principalmente se for dramática —, o ritmo se acelera;

▪ se, no fim, o ritmo desacelera.

Ao trabalhar o tratamento final, confira:

▪ se sobram ou faltam elementos de estória ou recursos de narrativa;

▪ se há forma mais econômica e eficaz de narrar o que está narrado;

▪ se a unidade narrativa foi conseguida.

Nesse momento, às vezes, sobrevém a catástrofe.

Você acha que matou todos os seus xodós não-pertinentes, reviu tudo, reescreveu o necessário, a estória é ótima, oportuna, o produtor quer produzir, o pessoal da produtora espera por mais esse trabalho, mas alguma coisa no roteiro está errada e ninguém sabe o que é.

Você não sabe, porque perdeu o distanciamento e considera o roteiro o único possível, o produtor não sabe — e todos na produtora se angustiam com esse quase bom, quase trabalho, quase filme, quase programa de tv. Nessa hora, talvez para o seu desagrado, mas com certeza para a esperança de todos, o produtor chama um *script doctor*, um "médico" de roteiros.

Um pouco ansioso, mas agora com tempo para matar, você abre a *Poética* do Horácio (14 a.C.) e lá está: "Se algo a Quintílio lesses, ele te dizia: 'Corrige isto e isto'. ... Se preferisses, no entanto, defender o erro a corrigi-lo, então, sem mais palavras, não empreendia ele o inútil trabalho de te impedir que amasses, sem rivais, a ti mesmo e à tua obra."

Você percebe que existem *script doctors* faz pelo menos dois mil anos e sua ansiedade diminui um pouco.

Um *script doctor* reúne pelo menos três atributos: uma assimilada técnica de narrativa e roteirização, talento para perceber a natureza e o destino de um roteiro, e isenção.

Num país de intuitivos como o nosso, o primeiro atributo não é muito encontradiço. Num país de padrinhos e apadrinhados, o terceiro atributo também não. Pelos três atributos, faça um esforço e dê boas-vindas ao *script doctor*. Ele vem para somar, não para pilhar.

Quatro notas finais.

São afrontas à unidade reescrever sem considerar o todo. Ao fim e ao cabo, você pode até obter ganhos localizados, mas a perda que impõem ao todo destrói o seu valor.

A palavrinha "mas" é uma conjunção que conecta pensamentos adversos, conflitantes. Como narrativa dramática se fundamenta em adversão e conflito, a tendência é que suas falas contenham tantos "mas" quantos forem os conflitos e as adversões entre os personagens. No extremo, o seu roteiro dramático pode se tornar uma vasta construção anafórica, com "mas" a abrir todas as falas. Corte todos os "mas" que der.

Se mantiver limpos os seus canais de intuição, você vai perceber que, sempre que cogitar cortar alguma coisa, essa alguma coisa deve ser cortada — ou você sequer cogitaria disso.

Um roteiro pronto é melhor do que um roteiro em vias de se tornar perfeito.

Colaboração

Escritores de literatura não costumam falar sobre o que estão escrevendo, ou falam para poucas pessoas. Roteiristas falam com mais facilidade. Por que a diferença? Arrisco dizer que é porque geração de livro é processo solitário e que geração de roteiro é processo que envolve muitas pessoas — e roteiro de tv envolve ainda mais pessoas do que o de cinema.

A indústria da televisão opera com uma fornalha de boca aberta, a exigir para alimento diário centenas de páginas de roteiro, com data e hora para irem ao ar. Como atrasos são um tormento para todos, produtores de tv costumam estimular a formação de equipes, constituídas de um roteirista titular e colaboradores seus — nas novelas, em torno de quatro.

Além do volume de páginas, um roteiro de novela de tv narra uma vasta massa de estória para uma vasta platéia. Às vezes, um só roteirista não dá conta de falar de tantos e tão diversos personagens e incidentes para tanta gente. Há roteiristas que escrevem mal personagens pobres ou ricos ou velhos ou jovens, ou cenas de humor, ou até mesmo de amor. Como novela tem de falar disso tudo e muito mais, haver colaboradores é quase uma imposição.

Numa possível "linha de produção" de roteiro com novela no ar, o roteirista titular se reúne com seus colaboradores às segundas-feiras, discute os problemas dos capítulos anteriores e as idéias para os seguintes. Terminada a reunião, ele monta as escaletas dos capítulos seguintes e, ao final da terça-feira, as distribui, indicando que colaborador vai escrever que capítulos. Na manhã da quinta-feira, os capítulos escritos são enviados para o colaborador A, que os lê e insere, entre colchetes e com a inicial de seu nome, as observações e os indicativos de correção. Por exemplo:

Maria — Adoro Chianti!

Meireles — Querida, esse vinho é um Pinot Noir. [A. Uops! Maria sabe distinguir um do outro.]

Isso feito, o colaborador A envia os capítulos para o colaborador B, que, da mesma forma, lê, insere suas observações e os envia para o colaborador C — e assim sucessivamente, até o último colaborador.

Ao final dessa ciranda, o último colaborador envia os capítulos com as observações ao roteirista titular, que acolhe o que achar pertinente, faz a revisão final e os envia para a produção da novela. Dessa forma, toda semana, a emissora recebe pontualmente um bloco de capítulos lidos e conferidos por toda a equipe de roteiristas — que, coisa rara entre roteiristas com novela no ar, podem desfrutar de descanso no fim de semana.

Noutra linha de produção, o roteirista titular discute as estórias da semana com sua equipe e distribui as escaletas, para que cada colaborador escreva não os capítulos, mas as tramas de um núcleo de personagens ou as cenas de uma ou mais tramas. Depois da ciranda de leitura, o roteirista titular recebe as cenas, monta os capítulos e os envia para a emissora.

Em alguns seriados de tv, a linha de produção é semelhante. A equipe de roteiristas se reúne para discutir as estórias daquele mês e distribui entre si as aprovadas. Em seguida, cada um escreve um episódio do seriado, ao mesmo tempo em que lê e contribui para os episódios dos colegas.

A linha de produção de algumas *soap operas* norte-americanas inclui um continuísta de roteiro, a mapear o que ocorreu em cada trama, onde está cada personagem, que objetos estão perdidos, que problemas não foram resolvidos, que promessas, pragas, manifestações de vontade ou presságios não foram cumpridos. Entre nós, o pesquisador de texto costuma desempenhar essa função.

Há roteiristas que não imaginam escrever com colaborador. Eles dizem que outra cabeça terá invariavelmente outro imaginário, outra postura e outro estilo de narrativa, que o roteiro perderá unidade e coerência — e que, com isso, o colaborador seria um atrapalhador. E assim, durante toda a duração de uma novela, esses heróis solitários se enclausuram e imaginam e escaletam e escrevem um capítulo de novela por dia, seis capítulos por semana, para dezenas de personagens e milhões de espectadores.

Montar um grupo de colaboradores implica encontrar roteiristas que, ao mesmo tempo, se diferenciem, se complementem e sejam capazes de conviver uns com os outros. Roteiristas com novela no ar costumam ter mais contato uns com os outros do que com os membros da sua família.

É no mínimo falsa colaboração aquela em que o diretor ou o produtor dá meia dúzia de palpites no roteiro e decide que, por isso, merece crédito de roteirista.

O leitor profissional

Numa estória em quadrinhos, o garoto Pimentinha ("Dennis-the-menace") explica a um amigo: "Livro é que nem tv, só que você tem que ver a imagem dentro da cabeça."

Roteiro e sinopse também. E, depois de você e de seus eventuais parceiros, a primeira cabeça na qual aparece a imagem pertence a outro profissional do ramo: o produtor ou um assessor dele, o leitor profissional.

Leitor profissional é quem, numa produtora ou emissora de tv, lê, analisa e avalia sinopses e roteiros.

Idealmente, o leitor é um técnico em narrativa para a tela, anônimo e alheio a tudo o que não seja sinopse, roteiro e necessidades da empresa em que trabalha. Sua função é fornecer análise técnica e avaliação do que leu, e, com isso, poupar o tempo do produtor. No filme *Crepúsculo dos deuses*, por exemplo, o personagem Joe Gillis aguarda ansioso a avaliação do seu roteiro *Bases ocupadas*, o produtor manda a secretária contactar o "Departamento de Leitores", a leitora Betty Schaefer (Nancy Olson) entra na sala, faz uma breve análise do trabalho de Gillis e emite um parecer desfavorável.

O trabalho do leitor resulta em pareceres escritos que podem conter:

- cabeçalho – inclui título da obra, nome do autor, formato e público-alvo;
- conceito – varia entre excelente, bom, regular, ruim e péssimo;
- resumo da estória – resume a trama principal e, se necessário, uma ou duas tramas secundárias, e observa onde e quando a estória se dá. Resumo dos perfis dos personagens centrais também pode vir aqui. Juízos de valor, não;
- análise da estória – analisa a estória, seu contexto histórico, tema, premissa, personagens e forma da narrativa. Juízos de valor também não cabem aqui;
- avaliação – avalia os méritos da estória e da narrativa, e sua adequação ao perfil da empresa e ao produto que se quer criar. Aqui, o leitor explicita os seus juízos de valor e os argumentos que lhes dão sustentação.

13

À guisa de desfecho

> *"Ao imitador competente, aconselharei que preste atenção à vida e aos costumes e daí gere vívido discurso."*
>
> Horácio. *Poética*. 14 a.C.

O relato que se segue é do escritor canadense Robertson Davies.

> James Thurber era cego e muito alto. Uma figura ímpar. O que narro a seguir ocorreu num coquetel, em Connecticut.
>
> Thurber estava de pé, segurando um copo de martíni, no centro de uma sala, em meio a 30 ou 40 pessoas alheias a ele. E Thurber ali, feito uma antena.
>
> Sua mulher foi até ele e o repreendeu: "Thurber, pára de escrever!"

O poeta Ezra Pound disse que "artistas são antenas da raça humana". É verdade. Artistas são percebedores profissionais, gente que capta o que a percepção cotidiana não capta: as máscaras e o cerne das coisas da vida. Nesse sentido — e como o escritor James Thurber, na historinha acima —, artistas são antenas. Adquirir técnicas de narrativa é tarefa de quem quer estender talento percebedor à profissão de narrador.

Ao narrar com clareza o que percebeu com atenção, você deixa de ser antena e se torna farol.

Os bocejos da preguiça, os beijos do dinheiro e os berros da urgência vão lhe dizer que a melhor fonte de estórias são as outras estórias. Não acredite nisso. Como o Horácio da epígrafe e o James

Thurber da historinha acima, você sabe que a vida é a melhor fonte de estórias.

Outras estórias podem constituir fonte generosa — Shakespeare escreveu quase toda sua obra a partir delas — e cômoda — outras estórias já vêm na forma de narrativa. Mas criar estórias de outras estórias traz o risco de gerar cópias de cópia, pastiches, peças de cultura cristalizada. Hoje, numa vitória dos pastiches, nossos filhos e as grandes massas assistem a muitos filmes e novelas de tv que são cópias quase literais de filmes e novelas de tv que os antecederam.

A vida é fonte mais vigorosa, fecunda, profunda, infinita e rica do que todos os acervos de estórias reunidos. E só ela é fonte primária de personagens e incidentes.

Sim, feche os livros, desligue a tv, saia do cinema e viva a vida com atenção e paixão — mesmo que seja só para caçar estórias.

Complementar à vida, está a fonte da sua imaginação.

Sua imaginação trabalha a partir do que você fornecer a ela: um personagem, uma ação, um objeto, um incidente, um fio de estória ou o que seja. O passo seguinte é colocar esse ponto de partida sob o bombardeio de perguntas que começam com "E se?".

E se o personagem concluísse que sua vida foi um erro? E se o objeto contivesse um presságio? E se o incidente motivasse uma revelação? E se Maria aparecesse no aniversário da sua morte?

Complementar à imaginação, está a sua memória.

Durante anos, em minhas aulas, usei como exemplo de gradação um segmento de *Blow Up*, filme que vi no final da década de 1960.

Narrei, repetidamente e segundo a minha memória, a seqüência de cenas em que o personagem principal, o fotógrafo Thomas (David Hemmings), entrava no Crawdaddy Club para assistir a um concerto de rock do conjunto The Yardbirds. A música era a empolgante "Stroll on" e a platéia delirava. Quando a música ia chegando ao fim, alguma

coisa saía errado na amplificação do som e um dos músicos espatifava sua guitarra e atirava para a platéia o cabo da guitarra espatifada. Os fãs travavam luta feroz pela posse do cabo da guitarra agora tornado troféu, Thomas entrava no espírito da situação e, depois de alguma luta, saía dali com o cabo-troféu na mão.

E Thomas seguia pela calçada, narrava eu, o braço erguendo o troféu em idolatria, o rosto tomado de satisfação consigo mesmo e, mais uns passos, a satisfação continuava, mas o braço com o cabo da guitarra não se erguia tão alto e, mais uns passos, o cabo da guitarra era olhado como um pedaço de guitarra e, finalmente, Thomas jogava aquele traste numa cesta de lixo.

Nessa hora, depois de prestar tributo à excelência dos atores ingleses, eu indicava esse segmento de trama também como exemplo de índice de uma possível premissa do filme — a de que toda intervenção humana é fútil.

Assisti recentemente a *Blow Up* e, com espanto e vergonha, vi que o segmento não terminava como durante anos eu narrara a meus alunos. No filme, Thomas sai do clube e imediatamente joga o cabo da guitarra no chão.

Hoje, quando conto essa história, amenizo a minha vergonha citando Marcel Proust: "A memória equivocada é fonte de arte."

Complementar à vida, à imaginação e à memória, sim, estão as outras estórias.

Isso dito e posto, capte da vida e das estórias os personagens e incidentes que possuam importância e despertem interesse em você e no seu espectador — e narre. Mas antes de narrar, capte bem o que percebeu, preste atenção e faça pesquisa.

Você só pode escrever sobre o que conhece.

Ao compor um roteiro, você cria e dá trânsito a realidades e conceitos que serão recebidos por muitas pessoas; você exerce uma responsabilidade social vasta e profunda.

Daí que, se o roteiro é sobre plantão médico, ou Luiz Gonzaga e Carlos Gardel, ou empregados e patrões, ou pirilampos e dragões, e você sabe pouco ou nada sobre isso, pesquise. Provavelmente vai acontecer com você o que acontece com o roteirista William Goldman: "Faço muita pesquisa e depois escrevo muito depressa. É como se as cenas *já estivessem ali*."

Saber pouco sobre o que escreve, além de travar a fluência da narrativa, turva a autenticidade das ações dos seus personagens, obriga você a buscar no acervo dos clichês os elementos de que necessita para escrever. Escrever sobre o que sabe pouco transforma você num falsário e o seu espectador num logrado.

No outro extremo, uma pesquisa exaustiva pode transformar você num biógrafo, historiador ou documentarista que esganou a própria imaginação. Lembre-se de que você escreve estórias, não histórias.

Sua pesquisa chega ao fim quando as novas fontes repetem informações já sabidas.

Use sua imaginação, sempre que precisar chegar a lugares em que a pesquisa não consegue chegar. Não há pesquisa que dê conta de descrever o processo da morte. No entanto, ele foi descrito, entre outros, por Ernest Hemingway, no conto "As neves do Kilimanjaro", e por Leon Tolstoi, em *A morte de Ivan Ilitch*.

Epílogo

No jornal *O Globo* de 02.11.1986, Carlos Drummond de Andrade escreveu:

> Uma grande paixão me levou, certa vez, a Itabira. Fui para a fazenda do meu irmão e lá, no alto de uma árvore, gritava palavrões. Fulana é isso, fulana é aquilo. Voltei relativamente curado, mas não bom. Mas foi o que me valeu para sair da situação tremenda em que eu estava.
>
> Depois, me acostumei a sofrer, a dar a volta por cima. Tive também o privilégio (não sei se é privilégio) de ter como amigas pessoas que

> me fizeram sofrer muito. Não ficou nenhum rancor, nenhuma mágoa, nenhuma amargura. Mas houve reações de ódio e depois me indaguei como pude odiar uma pessoa. Mas senti ódio profundo, vontade de berrar, de matar, de me suicidar, de fazer escândalo.
>
> Depois, passa. E a gente ganha uma serenidade um pouco triste. A tristeza de pensar que o primeiro amor passou, o segundo passou, está tudo passando. Mas a razão da vida é a gente ir além das experiências, ficar num território meio neutro.

Talvez, ao narrar amores e ódios, paixões e mágoas, uma das funções da narrativa esteja em aprontar "a volta por cima". Talvez, para além do mero *happy end* ou mesmo do *unhappy end* das estórias que conhecemos e escrevemos, esteja esse território meio neutro de que falou Drummond. Talvez a função principal das estórias seja nos proporcionar "situações tremendas" para que possamos superá-las e, assim, acelerar a nossa chegada a esse território de serenidade, situado além da necessidade de qualquer ação, escândalo, lágrima ou riso.

No mundo do jornalismo, existe o *motto* "nenhuma notícia, boa notícia" — em inglês, "*no news, good news*"; em francês, "*pas de nouvelles, bonnes nouvelles*". Na vida, diz-se que "feliz é aquele que não tem estória para contar". Os dois pensamentos partem da premissa segundo a qual só se narra aquilo que é excepcional ou errado. Não ter o que narrar revelaria uma ausência de erro ou de exceção.

Pode ser que seja assim. Pode ser que as estórias sejam ecos dos gritos que damos diante dos erros que vemos e vivemos, e que, um dia, inexistindo erros, todas as estórias venham a ser inúteis. Pode ser que, hoje, estejamos trabalhando não tanto pela recuperação da serenidade, já que não imaginamos ter havido uma, mas pela chegada da serenidade jamais vivida.

Talvez seja este o seu destino: pintar as telas com estórias de todas as cores, com o objetivo de que, no fim, não haja mais por que haver estórias, apenas todas as cores reunidas no branco perene.

Felicidades.

Glossário

AÇÃO. Atividade ou fala gerada por elemento de estória; vetor de força que impulsiona um personagem. *Ver também* **PERSONAGEM-ARQUÉTIPO.**

AÇÃO DRAMÁTICA. Ação cujo objetivo principal é motivar reação de outro personagem.

ADAPTAÇÃO. Transposição de uma estória para outro tempo, lugar, formato ou gênero.

ALÍVIO CÔMICO. Incidente usado para aliviar, com comédia, a tensão e a dor.

ANALISTA DE TEXTO ou ANALISTA DE ESTÓRIA. *O mesmo que* **LEITOR.**

ANTAGONISTA (do grego *antí*, "contrário", e *agonistés*, "combatente"). Personagem dramático que antagoniza outro personagem.

ANTI-HERÓI. Personagem que reúne traços de vilão e função de herói; personagem errado, talvez feio e um pouco mau, com quem nos identificamos e por quem torcemos. Por exemplo, o Carlitos, de Charles Chaplin. *Ver também* **HERÓI; VILÃO.**

APARTE. Fala curta que, dada à parte, é ouvida apenas pelo espectador.

APRESENTAÇÃO. Segmento da narrativa que apresenta o universo e o tempo da estória, seus personagens centrais, o que e como será narrado.

ARGUMENTO. *O mesmo que* **SINOPSE.**

ARQUÉTIPO. *O mesmo que* **PERSONAGEM-ARQUÉTIPO.**

BLOCO DE CAPÍTULOS. Num programa de tv, o conjunto dos capítulos semanais ou mensais.

BLOCO DE CENAS. Num programa de tv, o conjunto das cenas entre os intervalos comerciais.

BORDÃO. Fala ou expressão freqüentemente repetida por um personagem.

CABEÇALHO. Rubrica que informa o número da cena, o lugar onde ela se dá, se esse lugar é no interior de um cenário ou no exterior, a céu aberto, e se a cena se dá de dia ou de noite. Por exemplo: CENA 25. CASA DE DIRCEU. SALA. INTERIOR. DIA.

CÂMERA OBJETIVA. Quando a câmera se identifica com o olho de um narrador que não é personagem nem está voltado para dentro de si. *Ver também* **CÂMERA SUBJETIVA.**

CÂMERA SUBJETIVA. Quando a câmera se identifica com o olho de um per-

sonagem ou de um narrador voltado para dentro de si. *Ver também* **CÂMERA OBJETIVA.**

CENA. Segmento de um incidente que, delimitado por um lugar, o narrador narra. *Ver também* **INCIDENTE.**

CENA ACESSÓRIA. A cena que, colhida de incidente acessório, complementa e conecta cenas essenciais. *Ver também* **CENA ESSENCIAL; INCIDENTE ACESSÓRIO.**

CENA ESSENCIAL. A cena que, colhida de incidente essencial, o narrador considera indispensável, obrigatória, essencial. Cena essencial alicerça uma trama, ao mesmo tempo em que muda o seu rumo e o seu ritmo. O mesmo que **CENA OBRIGATÓRIA.** *Ver também* **INCIDENTE; INCIDENTE ESSENCIAL; PONTO DE VIRADA; TRAMA.**

CENA OBRIGATÓRIA. *O mesmo que* **CENA ESSENCIAL.**

CLÍMAX. Ponto culminante de uma ação, fala, cena, incidente, trama ou narrativa. Numa narrativa dramática, é o segmento de trama em que o protagonista enfrenta o confronto decisivo.

CÓDIGO NARRATIVO. Conjunto de convenções, técnicas e estratégias de narrativa.

COMPLICAÇÃO. Numa narrativa dramática, o segmento de trama em que o protagonista age com o objetivo de solucionar um problema que progressivamente se complica. *Ver também* **PROTAGONISTA; PROBLEMA DRAMÁTICO.**

CONFLITO. Jogo de ações que se dá através de embate; embate entre personagens. *Ver também* **PÓLO.**

CORO. Personagem ou grupo de personagens cuja função principal é comentar incidentes ou veicular premissas. Por exemplo, os coros das tragédias gregas, os "filósofos" bêbados do teatro de Tchekhov ou as fofoqueiras das novelas de tv.

"CORTA PARA:". Rubrica que indica troca instantânea entre uma imagem e a seguinte.

"CORTA RÁPIDO PARA:". Rubrica que indica haver continuidade imediata entre uma fala ou imagem e a fala ou imagem seguinte.

CORTE. Troca instantânea entre uma imagem e a seguinte.

"CORTE DE CONTINUIDADE:", "CORTE DESCONTÍNUO:" ou "CORTA DESCONTÍNUO PARA:". Rubrica que indica elipse de tempo dentro da cena.

COSTURA. Conexão entre uma cena e a seguinte ou entre um segmento de cena e o seguinte.

CRISE. *O mesmo que* **SITUAÇÃO-LIMITE.**

DESFECHO. Segmento que encerra um incidente, uma sucessão de incidentes ou uma narrativa. *Ver também* **EPÍLOGO.**

***DEUS EX MACHINA*.** Elemento imotivado que surge numa narrativa a fim de redirecionar uma trama ou solucionar um problema.

DIÁLOGO. Troca de falas. *Ver também* **ESTICOMITIA.**

DILEMA. Conflito interno de um personagem.

DRAMÁTICO. Gênero de narrativa no qual o narrador principalmente mostra os jogos de ações entre personagens. *Ver também* **ÉPICO; JOGO DE AÇÕES; LÍRICO.**

ELEMENTO DE ESTÓRIA. O que o narrador pode colher numa estória, a fim de compor uma narrativa. *Ver também* **ESTÓRIA; NARRADOR; NARRATIVA; RECURSO DE NARRATIVA.**

ELIPSE. Omissão de elemento de estória.

EMBLEMA. Elemento de estória que informa época, lugar, classe ou função social.

ÉPICO. Gênero de narrativa no qual o narrador principalmente relata o que ocorreu com personagens. *Ver também* **DRAMÁTICO; LÍRICO.**

EPIFANIA (do grego *epipháneia*, "manifestação", "revelação"). Revelação da essência de uma realidade; por extensão, a narrativa dessa revelação.

EPÍLOGO. Variação ou complemento do desfecho, no qual a estória é recapitulada e, às vezes, uma premissa é explicitada. *Ver também* **DESFECHO; PREMISSA.**

ESCADA. *O mesmo que* **PERSONAGEM-ESCADA.**

ESCALETA. Descrição resumida das cenas de um roteiro, na sua seqüência.

ESTICOMITIA. Troca muito rápida de falas.

ESTILO. Forma como um narrador narra uma estória. *Ver também* **POSTURA.**

ESTÓRIA. Incidente ou conjunto de incidentes imaginados; o que daí se narra. *O mesmo que* **MASSA DE ESTÓRIA.** *Ver também* **INCIDENTE; HISTÓRIA; NARRATIVA.**

ESTÓRIA FUTURA. A que ocorre depois da estória que se narra. *Ver também* **ESTÓRIA PREGRESSA.**

ESTÓRIA PREGRESSA (em inglês, *backstory*). A que ocorreu antes da estória que se narra. *Ver também* **ESTÓRIA FUTURA.**

ESTRANHAMENTO. Termo da retórica clássica que designa o efeito causado no espectador por algo muito inesperado. O grau do inesperado distingue estranhamento de surpresa. *Ver também* **SURPRESA; TÉDIO.**

EVENTO. *O mesmo que* **INCIDENTE.** (Alguns roteiristas restringem o termo "evento" a incidente que envolve muitos personagens, como uma festa, um funeral ou um comício.)

FÁBULA. *O mesmo que* **ESTÓRIA.**

FABULAÇÃO. O processo de imaginação de uma estória.

"FADE IN". Clareamento gradual da imagem, a partir do escuro total; a rubrica que indica isso. *Ver também* **"FADE OUT".**

"FADE OUT". Escurecimento gradual da imagem, até o escuro total; a rubrica que indica isso. *Ver também* **"FADE IN".**

FAIT DIVERS. Narrativa ficcional de incidente da vida real.

FALA. Emissão verbal oral. *Ver também* **AÇÃO; SOM.**

FALA DRAMÁTICA. Fala cujo objetivo principal é motivar reação de outro personagem.

FALA EM OFF. Fala emitida por personagem presente na cena, mas fora (em inglês, *off*) da imagem. Diferente da voz em off, uma fala em off pode ser ouvida pelos personagens na cena. *Ver também* **"OFF"; VOZ EM OFF; VOZ OVER.**

FIO DE ESTÓRIA. Percurso que um incidente ou uma seqüência de incidentes traça dentro de uma estória. *Ver também* **ESTÓRIA; INCIDENTE; PROGRESSÃO; TRAMA.**

FLASHBACK. Exibição (em inglês, *flash*) de incidente que ocorreu antes (em inglês, *back*) do que se narra. O que a retórica clássica chama de "*analepsis*". *Ver também* **FLASHFORWARD; INSERT.**

FLASHFORWARD. Exibição (em inglês, *flash*) de incidente que vai ou pode ocorrer adiante (em inglês, *forward*) do que se narra. O que a retórica clássica chama de "*prolepsis*" ou de "*anticipatio*". *Ver também* **FLASHBACK; INSERT.**

"FREEZE:" ou "CONGELA:". Rubrica que indica que a imagem se paralisa, "congela"; essa imagem realça o que exibe.

"FUNDE COM:". Rubrica que indica fusão de imagens ou de sons.

FUSÃO. Imagem ou som que se funde com a imagem ou o som seguinte; imagem ou som que se dissolve enquanto outro brota no seu lugar. Fusão indica ligação entre os elementos mostrados.

GANCHO. Interrupção da narrativa na expectativa de um incidente. *Ver também* **SUSPENSE.**

GRADAÇÃO. Variação do ritmo da narrativa, da intensidade da ação e/ou da evolução dos incidentes. O que a retórica chama de "*gradatio*". *Ver também* **INCIDENTE ESSENCIAL.**

HAPPY END (do inglês, "final feliz"). Final feliz de uma estória.

HERÓI. Personagem correto, justo, audaz, talvez bonito, mas com certeza atraente e bom; personagem com quem nos identificamos, por quem torcemos e que queremos ver vitorioso e feliz. *Ver também* **ANTI-HERÓI; VILÃO.**

HIPERTIPO. Personagem-tipo que emana de conceitos culturais fundamentais. Quatro dos exemplos mais proeminentes entre nós são Cinderela, a significar ascensão cultural e social, Narciso, a significar a paixão por si mesmo, Fausto, a paixão por matérias mundanas e Don Juan, a manipulação de sentimentos e aparências. *Ver também* **PERSONAGEM-ARQUÉTIPO; TIPO.**

HISTÓRIA. Incidente ou conjunto de incidentes reais que fornecem elementos a uma narrativa; o que daí se narra. *Ver também* **ESTÓRIA.**

HÚBRIS (ou HÝBRIS). Conceito apolíneo que significa (e condena) arrogância, ofensa a limite, excesso.

IDEOLOGIA. Conjunto de conceitos cristalizados como certezas. *Ver também* **POSTURA; TEORIA.**

IDIOLETO. A língua conforme ela é usada por uma pessoa ou personagem; o "dialeto" de uma pessoa ou personagem.

INCIDENTE. O que incide, ocorre, acontece. Termo clássico da dramaturgia que designa um evento gerado por ação de personagem — por exemplo, Tom Doniphon mata Liberty Valance — ou não — por exemplo, chove. *Ver também* **EVENTO.**

INCIDENTE ACESSÓRIO. O incidente que complementa e conecta incidentes essenciais. Roland Barthes chamou incidente acessório de "catálise" (*catalyse*) e Seymour Chatman, de "satélite" (*satellite*). *Ver também* **CENA ACESSÓRIA; INCIDENTE; INCIDENTE ESSENCIAL.**

INCIDENTE ESSENCIAL. O incidente que, essencial para a narrativa, tem de ser narrado. Um incidente essencial alicerça uma trama, ao mesmo tempo em que muda o seu rumo e o seu ritmo. *Ver também* **CENA ESSENCIAL; INCIDENTE; INCIDENTE ACESSÓRIO; PONTO DE VIRADA; TRAMA.**

ÍNDICE. Elemento de estória ou recurso de narrativa que indica o que vai ocorrer ou o que ocorreu. O mesmo que "indício". *Ver também* **ELEMENTO DE ESTÓRIA; RECURSO DE NARRATIVA.**

INSERT. Incidente muito curto inserido numa cena de outro incidente; flashback ou flashforward muito curto. *Ver também* **FLASHBACK; FLASHFORWARD.**

IRONIA DRAMÁTICA. Quando um ou mais personagens percebem apenas o significado aparente de um incidente e o espectador percebe tanto o significado aparente quanto o real.

JOGO DE AÇÕES. Troca de ações entre personagens, com o objetivo de motivar a reação uns dos outros; a troca de ações dramáticas.

LEGENDA. Texto escrito sobre fundo neutro ou sobreposto a imagens; texto, geralmente situado na parte inferior da tela, que traduz para outra língua aquilo que os personagens, o narrador ou os letreiros dizem; o equivalente escrito da voz over; recurso épico que põe o narrador em contato direto com o espectador — e apenas com ele. *Ver também* **LETREIRO;VOZ OVER.**

LEITOR. Técnico em narrativa para a tela que lê, analisa e avalia sinopses e roteiros. O mesmo que **ANALISTA DE TEXTO** ou **ANALISTA DE ESTÓRIA.**

LETREIRO. Texto inscrito num cenário, locação ou objeto de cena. Um letreiro se dirige ao espectador e aos personagens. *Ver também* **LEGENDA.**

LÍRICO. Gênero de narrativa no qual o narrador principalmente exibe o que ocorre na subjetividade de um personagem. *Ver também* **DRAMÁTICO; ÉPICO.**

LOCI (do latim *locus-i*). Os sete "lugares" do pensamento que o fabulador e o narrador devem preencher, a fim de imaginar uma estória e compor uma narrativa sem lacunas de informação. São eles: quem, o quê, por quê, para quê, onde, quando e como. *Ver também* **NARRADOR.**

MAPA DE PERSONAGENS. Representação gráfica das relações entre os personagens de uma narrativa.

MASSA DE ESTÓRIA. *O mesmo que* **ESTÓRIA.**

MELODRAMA (do grego *melos* e *drama,* "drama cantado"). Drama que narra emoções desmedidas, distribui personagens de forma maniqueísta e faz uso de clichês — como o filho que retorna à mãe, a plebéia que se torna rica e os amantes que se reencontram.

METÁFORA. Figura de retórica na qual um termo é usado no lugar de outro, com o qual mantém relação de similaridade. Por operar com elementos conceituais, a metáfora é essencial a narrativas ditas românticas, simbolistas ou expressionistas. *Ver também* **METONÍMIA.**

METALINGUAGEM. Quando a linguagem fala da própria linguagem — como em "casa tem quatro letras". Por extensão, quando o narrador fala da narrativa ou mostra os seus recursos — por exemplo, quando o narrador fala para o espectador: "Filme chato, não?", ou quando mostra uma câmera filmando um incidente da estória.

METONÍMIA. Figura de retórica na qual um termo é usado no lugar de outro, com o qual mantém relação de contigüidade. Por operar com elementos da realidade, a metonímia é essencial a narrativas ditas realistas ou naturalistas. *Ver também* **METÁFORA.**

MONÓLOGO (do grego *mono-logos*, "fala de uma só pessoa"). Fala que o personagem dirige a si mesmo. *Ver também* **MONÓLOGO INTERIOR; SOLILÓQUIO.**

MONÓLOGO INTERIOR. Fluxo mental de um personagem; "solilóquio não-falado". *Ver também* **MONÓLOGO; SOLILÓQUIO.**

MOTIVAÇÃO. No âmbito da estória, o que motiva e impulsiona uma ação ou um incidente; a causa, o *porquê* de eles ocorrerem. No âmbito da narrativa, o que motiva e impulsiona a narração de uma ação ou de um incidente; a causa, o *porquê* de eles serem narrados. *Ver também* **OBJETIVO.**

NARRADOR. Recurso de narrativa que, a partir de um ponto de vista, percebe, interpreta, seleciona, organiza e, por fim, narra os elementos que selecionou de uma estória. *Ver também* **ELEMENTO DE ESTÓRIA; PONTO DE VISTA; RECURSO DE NARRATIVA.**

NARRATIVA. Produto da percepção, interpretação, seleção e organização de alguns elementos de uma estória. *Ver também* **ESTILO; ESTÓRIA.**

NARRATIVA DRAMÁTICA. Narrativa em que o foco principal do narrador recai sobre o jogo de ações entre os personagens. *Ver também* **JOGO DE AÇÕES; PONTO DE FOCO.**

NARRATIVA ÉPICA. Narrativa em que o foco principal do narrador recai sobre o que ocorreu com os personagens. *Ver também* **PONTO DE FOCO.**

NARRATIVA LÍRICA. Narrativa em que o foco principal do narrador recai sobre o que ocorre na subjetividade dos personagens. *Ver também* **PONTO DE FOCO.**

NÚCLEO DE PERSONAGENS. Conjunto de personagens com um traço ou uma circunstância comum. Por exemplo, o núcleo dos personagens jovens ou o dos personagens da casa do protagonista.

OBJETIVO. No âmbito da estória, o que uma ação ou um incidente objetiva; o que dá rumo e destino a ação ou incidente; o *para quê*, a conseqüência de eles ocorrerem. No âmbito da narrativa, o que dá rumo e destino a narração de uma ação ou de um incidente; a conseqüência, o *para quê* de eles serem narrados. *Ver também* **MOTIVAÇÃO.**

OBJETO. Elemento de estória — em geral, uma coisa ou um animal — que possui a função de passar informação, expressar subjetividade ou motivar

reação de personagem. Se descreve percurso dentro da narrativa, o objeto traça uma trilha. *Ver também* **TRILHA**; **TROFÉU**.

OBSTÁCULO. O que obsta, o que impede uma ação de atingir seu objetivo. *Ver também* **CONFLITO.**

"OFF". Fala, voz ou som emitido fora (em inglês, *off*) da imagem na tela; a rubrica que indica isso. *Ver também* **FALA EM OFF; VOZ EM OFF; VOZ OVER.**

ORELHA. *O mesmo que* **PERSONAGEM-ORELHA.**

PARECER. Produto da análise e avaliação de uma sinopse ou roteiro, em geral feito por um leitor. *Ver também* **LEITOR.**

"(P)". Rubrica de fala que indica pausa. *Ver também* **"(T)"**; "**UM TEMPO**".

PERFIL DE PERSONAGEM. Conjunto dos traços característicos de um personagem; a descrição desses traços. *Ver também* **TRAÇO DE PERFIL.**

PERIPÉCIA. Termo que Aristóteles usou, no Capítulo XI da sua *Poética*, para designar a "mudança na qual uma ação toma rumo inverso ao que vinha tomando". Para Boris Tomachevski, peripécia significa simplesmente "passagem de uma situação a outra" — portanto, sinônimo de "transição". *Ver também* **PONTO DE VIRADA; RECONHECIMENTO; TRANSIÇÃO.**

PERSONAGEM. Representação de pessoas ou conceitos na forma de uma pessoa ficcional. *Ver também* **AÇÃO; ELEMENTO DE ESTÓRIA.**

PERSONAGEM-ARQUÉTIPO. Personagem constituído mais por um vetor de ação que emana de um mundo preexistente — um Olimpo, Céu, Deus ou Matriz do Inconsciente — do que por traços de perfil. *Ver também* **HIPERTIPO; TIPO; TRAÇO DE PERFIL.**

PERSONAGEM-AVESSO. Aquele que realça, ao avesso, traços de perfil do personagem a que está ligado.

PERSONAGEM-ESCADA. Aquele que instiga a ação do personagem a que está ligado.

PERSONAGEM-ORELHA. Aquele que empresta sua atenção ("sua orelha") ao personagem a que está ligado; confidente.

PERSONAGEM PRINCIPAL. Personagem que o narrador selecionou como principal; numa narrativa dramática, o mesmo que **PROTAGONISTA**. *Ver também* **PERSONAGEM PRINCIPAL DA ESTÓRIA.**

PERSONAGEM PRINCIPAL DA ESTÓRIA. Personagem que os demais personagens selecionaram como principal. *Ver também* **PERSONAGEM PRINCIPAL.**

PERSONAGEM RASO. *O mesmo que* **TIPO.**

PERSONAGEM REDONDO. Personagem constituído de traços de perfil plurais. *Ver também* **PERSONAGEM; PERSONAGEM RASO; TRAÇO DE PERFIL.**

PERSONAGEM SECUNDÁRIO. Personagem que o narrador selecionou como secundário. *Ver também* **PERSONAGEM SECUNDÁRIO DA ESTÓRIA.**

PERSONAGEM SECUNDÁRIO DA ESTÓRIA. Personagem que os demais personagens selecionaram como secundário. *Ver também* **PERSONAGEM SECUNDÁRIO.**

PITCH. Reunião na qual o roteirista apresenta sua estória a um produtor.

PLANO. Campo coberto pela imagem.

PLANO DE IDENTIFICAÇÃO. Plano sintático que identifica o personagem cujo ponto de vista será mostrado em seguida. *Ver também* **PLANO SINTÁTICO; PONTO DE VISTA.**

PLANO DE LOCALIZAÇÃO. Plano sintático que localiza onde se passa o que será mostrado em seguida. *Ver também* **PLANO SINTÁTICO.**

PLANO SINTÁTICO. Plano que faz a conexão entre o seu antecedente e o seu conseqüente. Os mais usuais são os planos de localização e os planos de identificação. *Ver também* **PLANO DE IDENTIFICAÇÃO; PLANO DE LOCALIZAÇÃO.**

PÓLO. Elemento de estória em torno do qual um jogo de ações se dá. *Ver também* **JOGO DE AÇÕES.**

PONTO DE ATAQUE (do inglês *point of attack*). O ponto, o momento no qual o problema dramático deflagra a ação dramática principal e, com ela, a narrativa dramática. *Ver também* **AÇÃO DRAMÁTICA; PROBLEMA DRAMÁTICO.**

PONTO DE FOCO. O que atrai o foco de um personagem ou de um narrador. O que atrai o foco principal dos personagens é o principal ponto de foco da estória; o que atrai o foco principal do narrador é o principal ponto de foco da narrativa. *Ver também* **ESTÓRIA; NARRATIVA.**

PONTO DE VIRADA. Mudança na qual uma ação toma rumo diverso do que vinha tomando, e se acelera ou desacelera. Um incidente essencial contém um ponto de virada. *Ver também* **CENA ESSENCIAL; INCIDENTE ESSENCIAL; PERIPÉCIA.**

PONTO DE VISTA (PV). O lugar e a postura a partir dos quais o narrador, cada personagem e, ao final do processo narrativo, o espectador percebem os pontos de foco da estória. *Ver também* **PONTO DE FOCO; POSTURA.**

POSTURA. Conjunto de conceitos que pauta a forma como um narrador ou um personagem percebe e interpreta uma estória. *Ver também* **ESTILO; IDEOLOGIA; PONTO DE VISTA; TEORIA.**

PREMISSA. Conceito ideológico a partir do qual o narrador percebe, interpreta, seleciona e organiza os elementos de uma estória; conceito que emana

ou é explicitamente veiculado por uma narrativa; resposta resumida à pergunta "Qual é a moral da estória?". *Ver também* **IDEOLOGIA; TEMA.**

PROBLEMA DRAMÁTICO. Incidente que motiva a ação dramática principal. *Ver também* **AÇÃO DRAMÁTICA; INCIDENTE.**

PROGRESSÃO. Percurso traçado por uma estória, por um elemento seu ou por uma narrativa. *Ver também* **ELEMENTO DE ESTÓRIA; ESTÓRIA; FIO DE ESTÓRIA; GRADAÇÃO; NARRATIVA.**

PRÓLOGO. Segmento que antecede a apresentação e, em geral, narra a estória pregressa à da narrativa. *Ver também* **APRESENTAÇÃO; ESTÓRIA PREGRESSA.**

PROTAGONISTA (do grego *prôtos*, "primeiro", e *agonistés*, "combatente"). O personagem principal de narrativa dramática. *Ver também* **PERSONAGEM PRINCIPAL.**

RECONHECIMENTO (em grego, *anagnorisis*). Termo que Aristóteles usou para designar a passagem do desconhecimento para o conhecimento, empreendida por um personagem. *Ver também* **PERIPÉCIA.**

RECURSO DE NARRATIVA. O que o narrador pode agregar a uma estória, a fim de compor uma narrativa. *Ver também* **ELEMENTO DE ESTÓRIA; ESTÓRIA; NARRATIVA.**

RETÓRICA. Arte e técnica da persuasão através de discurso verbal ou outro; por extensão, arte e técnica da comunicação através de discurso verbal ou outro.

RITMO. Constante que emana de uma repetição no tempo. Num sentido largo, a velocidade com que se narra. *Ver também* **GRADAÇÃO.**

ROTEIRO. Esboço de uma narrativa que será realizada através de imagens e sons numa tela de cinema ou de tv.

RUBRICA. Notação que, num roteiro, descreve elementos de estória ou recursos de narrativa. *Ver também* **ELEMENTO DE ESTÓRIA; RECURSO DE NARRATIVA.**

RUBRICA DE CENA. Notação que, num roteiro, descreve um incidente. Por exemplo, "JOÃO ENTRA".

RUBRICA DE COSTURA. Notação que informa o tipo de costura entre uma cena e a seguinte ou, mais raramente, entre um segmento de cena e o seguinte. A rubrica de costura mais usual é "CORTA PARA:".

RUBRICA DE FALA. Notação que, entre parênteses e dentro de uma fala, descreve emoção, objetivo, tom ou ritmo com que a fala é dada. Por exemplo, "(CONTENDO A IRRITAÇÃO)".

RUBRICA DE SITUAÇÃO. Notação que descreve os elementos da situação com que a cena abre. Por exemplo, "Sozinho ali, Noel Rosa se escora num

poste, tosse muito. Finicius chega, observa aquilo com tristeza." *Ver também* **SITUAÇÃO.**

SINOPSE. Descrição resumida da estória que se vai narrar num roteiro, bem como dos seus personagens, cenários e locações. Em cinema, o mesmo que **ARGUMENTO.**

SITUAÇÃO. A forma como, num dado momento, os elementos de um incidente se relacionam entre si. *Ver também* **ELEMENTO DE ESTÓRIA; INCIDENTE.**

SITUAÇÃO DRAMÁTICA. Situação que motiva o jogo de ações entre personagens. *Ver também* **JOGO DE AÇÕES; SITUAÇÃO.**

SITUAÇÃO ÉPICA. Situação que motiva a descrição de personagens. *Ver também* **SITUAÇÃO.**

SITUAÇÃO LÍRICA. Situação que motiva a expressão de subjetividades. *Ver também* **SITUAÇÃO.**

SITUAÇÃO-LIMITE. Situação dramática na qual a tensão atinge um grau tão elevado ("limite") que o momento seguinte é de confronto. O mesmo que **CRISE.** *Ver também* **SITUAÇÃO; SITUAÇÃO DRAMÁTICA.**

SOAP OPERA. Novela de tv ou rádio dos países de língua inglesa, geralmente transmitida nas tardes de segunda a sexta-feira, cujas estórias se desenrolam por anos a fio.

SOLILÓQUIO. Fala através da qual um personagem expressa de forma imediata o fluxo da sua mente; fala que um personagem dirige a ninguém. *Ver também* **FALA; MONÓLOGO; MONÓLOGO INTERIOR.**

SOM. Qualquer emissão sonora. *Ver também* **FALA.**

STORYLINE. O sumo do resumo da trama principal. *Ver também* **SINOPSE.**

SUBTRAMA. Fio de estória selecionado pelo narrador como subalterno à trama principal e à secundária. *Ver também* **FIO DE ESTÓRIA; TRAMA.**

SURPRESA. Percepção do inesperado. *Ver também* **ESTRANHAMENTO.**

SUSPENSÃO DA DESCRENÇA. Expressão criada pelo poeta Samuel Coleridge que designa a precondição para que se crie um novo padrão de verossimilhança. Por exemplo, é a partir da suspensão da descrença que cremos ser verossímil um animal falar.

SUSPENSE. Expectativa de um incidente. *Ver também* **GANCHO.**

"(T)". Rubrica de fala que indica mudança de tom. *Ver também* **"(P)"**; **"UM TEMPO".**

TEASER (do inglês *to tease*, "instigar"). Elemento ou recurso de instigação da emoção ou da curiosidade do espectador.

TÉDIO. Efeito provocado no espectador pela repetição do esperado. *Ver também* **ESTRANHAMENTO.**

TEMA. Conceito a partir do qual o narrador percebe, interpreta, seleciona e organiza os elementos de uma estória; o conceito que emana ou é explicitamente veiculado por uma narrativa; resposta muito resumida à pergunta "Sobre o que é a estória?". *Ver também* **PREMISSA**.

TEMPO DA ESTÓRIA. O tempo que uma estória percorre.

TEMPO DA NARRATIVA. O tempo que uma estória leva para ser narrada.

TEORIA. Conjunto de conceitos que descreve um segmento da realidade. *Ver também* **POSTURA; IDEOLOGIA.**

TIPO. Personagem constituído em torno de um ou pouco mais de um traço de perfil. *O mesmo que* **PERSONAGEM RASO**. *Ver também* **HIPERTIPO; PERSONAGEM; PERSONAGEM-ARQUÉTIPO; PERSONAGEM REDONDO; TRAÇO DE PERFIL.**

TRAÇO DE PERFIL. Característica de um personagem. *Ver também* **PERFIL DE PERSONAGEM.**

TRAMA. Fio de estória selecionado pelo narrador; reunião das trilhas que compõem um incidente ou seqüência de incidentes. *Ver também* **FIO DE ESTÓRIA; INCIDENTE; TRILHA.**

TRAMA PRINCIPAL. Fio de estória selecionado pelo narrador como principal. *Ver também* **FIO DE ESTÓRIA; PERSONAGEM PRINCIPAL.**

TRAMA PRINCIPAL DA ESTÓRIA. Fio de estória gerado pelo personagem principal da estória. *Ver também* **FIO DE ESTÓRIA; PERSONAGEM PRINCIPAL DA ESTÓRIA.**

TRAMA SECUNDÁRIA. Fio de estória selecionado pelo narrador como secundário. *Ver também* **FIO DE ESTÓRIA; PERSONAGEM SECUNDÁRIO.**

TRAMA SECUNDÁRIA DA ESTÓRIA. Fio de estória gerado pelos personagens secundários da estória. *Ver também* **FIO DE ESTÓRIA; PERSONAGEM SECUNDÁRIO DA ESTÓRIA.**

TRANSIÇÃO. Passagem de um incidente a outro. Num sentido mais largo, passagem de uma cena, fala ou ponto de foco a outro. *Ver também* **ALÍVIO CÔMICO; PERIPÉCIA.**

TRANSIÇÃO RÁPIDA. Passagem rápida de um incidente a outro. Constituída de cenas curtas, com pouca ou nenhuma fala, possui começo, meio e fim próprios e não admite cortes para outra trama.

TRILHA. Percurso que um personagem, ação, objeto ou som traça dentro de uma estória.

TROFÉU. Objeto dramático cuja função principal é motivar a sua conquista. *Ver também* **OBJETO.**

"UM TEMPO". Rubrica de cena que indica pausa na ação. *Ver também* **"(P)"**; **"(T)"**.

UNIDADE. O que se obtém ao compor uma narrativa na qual todos os elementos são pertinentes e todos os recursos são necessários. *Ver também* **ELEMENTO DE ESTÓRIA; RECURSO DE NARRATIVA.**

VILÃO. Personagem errado, pérfido, talvez feio e vestido de preto, mas com certeza repulsivo e mau; personagem com quem não nos identificamos e que queremos ver punido e infeliz. *Ver também* **ANTI-HERÓI**; **HERÓI.**

VOZ EM OFF. A voz de um personagem que, emitida fora (em inglês, *off*) da imagem, expressa a sua subjetividade. Diferente de fala em off, uma voz em off não é ouvida pelos personagens na cena. *Ver também* **FALA EM OFF; "OFF"; VOZ OVER.**

VOZ OVER (V.O.). Voz incidental, agregada sobre (em inglês, *over*) a imagem; em geral, é voz de narrador externo à massa de estória ou de personagem que narra; o equivalente sonoro da legenda; recurso épico que põe o narrador em contato direto com o espectador — e apenas com ele. *Ver também* **FALA EM OFF; LEGENDA; "OFF"; VOZ EM OFF.**

*Bibliografia teórica**

ARRIGUCCI JR., Davi. *O escorpião encalacrado: a poética da destruição em Julio Cortázar*. São Paulo, Perspectiva, 1973.

ARISTÓTELES. *Poetics*. Tradução de S.H. Butcher. http://www.wordplayer.com [Ed. bras.: *Arte poética*. São Paulo, Martin Claret, 2003.]

BARTHES, Roland. "Introduction à l'analyse structurale des récits", *Communications*, 8. Paris, Seuil, 1966.

BENTLEY, Eric (org.). *The Theory of the Modern Stage*. Nova York, Penguin, 1980.

BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison, University of Wisconsin, 1985.

BRADY, John. *The Craft of the Screenwriter*. Nova York, Simon and Schuster, 1982.

BROOK, Peter. *The Empty Space*. Nova York, Atheneum, 1981.

CASCALES, Francisco. *Cartas filológicas*. Libro I: Epístolas 8, 9 e 10.

CASTELVETRO, Lodovico. *The Poetics of Aristotle Translated and Annotated* (1571), in Allan Gilbert, *Literary Criticism: from Plato to Dryden*. Detroit, Wayne State University, 1962.

CAVALCANTI, Alberto. *Filme e realidade*. Rio de Janeiro, Casa do Estudante do Brasil, 1957.

CHATMAN, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, Cornell, 1980.

COLE, Toby (org.). *Playwrights on Playwriting*. Nova York, Farrar, Straus and Giroux, 1980.

COZARINSKY, Edgardo. *Borges em/e/sobre cinema*. São Paulo, Iluminuras, 2000.

CRESSOT, Marcel. *Le style et ses techniques*. Paris, PUF, 1969.

CROWE, Cameron. *Conversations with Wilder*. Nova York, Alfred A. Knopf, 2001.

DANIEL FILHO. *O circo eletrônico: fazendo tv no Brasil*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2001.

ECO, Umberto. *Sobre a literatura*. Rio de Janeiro, Record, 2003.

* Os trechos citados ao longo do livro foram traduzidos pelo próprio autor. Indicamos aqui algumas edições brasileiras disponíveis. (N.E.)

EGRI, Lajos. *The Art of Dramatic Writing*. Nova York, Simon and Schuster, 1946.
FELLINI, Federico. *Fazer um filme*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2000.
FORSTER, E.M. *Aspects of the Novel*. Nova York, Harvest-Harcourt, 1985. [Ed. bras.: *Aspectos do romance*. Porto Alegre, Globo, 2005.]
GENETTE, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Nova York, Cornell University Press, 1983.
GILBERT, Allan (org.). *Literary Criticism: from Plato to Dryden*. Detroit, Wayne State University, 1962.
GOETHE, Johann Wolfgang. *On Epic and Dramatic Poetry*. Tradução de Evelyn Lantz.
GOLDMAN, William. *Adventures in the Screen Trade*. Nova York, Warner Books, 1984.
HODGE, Francis. *Play Directing*. New Jersey, Prentice-Hall, 1971.
JAKOBSON, Roman. *Lingüística e comunicação*. São Paulo, Cultrix, 1969.
JOYCE, James. *Portrait of the Artist as a Young Man*. Londres, Penguin, 1977. [Ed. bras.: *Retrato do artista quando jovem*. Rio de Janeiro, Objetiva, 2006.]
JUNG, Carl G. *Man and his Symbols*. Nova York, Dell, 1979. [Ed. bras.: *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2005.]
LAUSBERG, Heinrich. *Elementos de retórica literária*. Lisboa, Calouste Gulbenkian, 1966.
LOPE DE VEGA. "Arte nuevo de hacer comedias en este tiempo" (1609).
LUBBOCK, Percy. *The Craft of Fiction*. Nova York, Viking, 1963.
NIETZSCHE, Friedrich. *The Birth of Tragedy and The Case of Wagner*. Nova York, Vintage, 1967. [Ed. bras.: *O nascimento da tragédia*. São Paulo, Companhia das Letras, 1999.]
PESSOA, Fernando. *Obras em prosa*. Rio de Janeiro, Aguilar, 1976.
PIRANDELLO, Luigi. "Spoken Action", in BENTLEY, Eric (org.). *The Theory of the Modern Stage*. Nova York, Penguin, 1980.
PLATÃO. *The Republic*. Cleveland, The World Publishing, 1946. [Ed. bras.: *A República*. São Paulo, Perspectiva, 2006.]
POE, Edgar Allan. *The Philosophy of Composition* (1846).
PUDOVKIN, V.I. *Film Technique and Film Acting*. Nova York, Grove Press, 1978.
ROUANET, Sérgio Paulo. "Os campos práticos-noéticos: notas introdutórias", *Revista Tempo Brasileiro*, 11-12. Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1966.
SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de lingüística geral*. São Paulo, Cultrix, 1969.
SCHANZER, Karl e WRIGHT, T.L. *American Screenwriters*. Nova York, Avon, 1993.
STAIGER, Emil. *Conceitos fundamentais da poética*. Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1972.
STANISLAVSKY, Constantin. *A construção da personagem*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1976.

_____. *A preparação do ator*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1964.
TOMACHEVSKI, Boris et al. *Teoria da literatura: formalistas russos*. Porto Alegre, Globo, 1971.
TRUFFAUT, François. *Hitchcock*. Nova York, Touchstone, 1985. [Ed. bras.: *Hitchcock/ Truffaut: entrevistas*. São Paulo, Companhia das Letras, 2004.]
VARAZZE, Jacopo de. *Legenda áurea: vidas de santos*. São Paulo, Companhia das Letras, 2003.
VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey*. Studio City, Michael Wiese, 1992. [Ed. bras.: *A jornada do escritor*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2006.]
WOOLF, Virginia. *Moments of Being*. Nova York, Harvest-Harcourt, 1985.
_____. *A Writer's Diary*. Nova York, Harvest-Harcourt, 1982.

Índice das obras de ficção

FILMES

21 gramas [*21 Grams*, 2003, roteiro Guillermo Arriaga Jordan], 315
1900 [*1900*, 1976, roteiro Franco Arcalli e Bernardo Bertolucci], 78
Alta fidelidade [*High Fidelity*, 2000, roteiro D.V. Devincentis], 154
Anjo azul [*Blaue Engel*, 1930, roteiro Robert Liebeman], 208
Assim estava escrito [*The Bad and the Beautiful*, 1952, roteiro Charles Schnee], 190, 223
Atas de Marusia [*Actas de Marusia*, 1976, roteiro Miguel Littin], 78
Avanti! [*Avanti!*, 1972, roteiro I.A.L. Diamond], 198
Barry Lyndon [*Barry Lyndon*, 1975, roteiro Stanley Kubrick], 49, 69, 213, 268
Bela e a Fera, A [*Beauty and the Beast*, 1991, roteiro Roger Allers, Chris Sanders e outros], 140
Beleza americana [*American Beauty*, 1999, roteiro Alan Ball], 49, 60-1, 203, 263-4, 277-8, 348-9, 355
Blade Runner [*Blade Runner*, 1982, roteiro Hampton Fancher, David Peoples e Roland Kibbee], 48, 68, 149, 154-5, 202, 224, 248, 276, 336
Blow Up – depois daquele beijo [*Blow Up*, 1966, roteiro Michelangelo Antonioni e Tonino Guerra], 300-1, 374-5
Brutos também amam, Os [*Shane*, 1953, roteiro A.B. Guthrie Jr.], 151
Cabezas cortadas [*Cabezas cortadas*, 1970, roteiro Augusto Martinez Torres], 358
Cão andaluz, Um [*Un Chien Andalou*, 1929, roteiro Salvador Dalí e Luís Buñuel], 49, 57
Casablanca [*Casablanca*, 1942, roteiro Julius Epstein, Philip Epstein e Howard Koch], 275, 302
Cerimônia de casamento [*A Wedding*, 1978, roteiro John Considine, Patricia Resnick, Allan Nicholls e Robert Altman], 230
Chinatown [*Chinatown*, 1974, roteiro Robert Towne], 38-9, 42, 44, 58-9, 74, 94, 136, 149, 152, 165, 172, 184, 187-8, 204, 235, 260, 279, 286-7, 301-2, 314, 332, 352-3
Cidadão Kane [*Citizen Kane*, 1940, roteiro Herman Mankiewicz], 45-6, 49, 52-3, 75, 77, 80, 87, 90-1, 93-5, 117, 130, 138, 153, 170, 177, 204, 210, 213, 215, 219, 227, 262, 307, 312, 314, 335
Cidade de Deus [2002, roteiro Bráulio Mantovani], 49, 61, 124, 141, 187, 202, 236, 282-3, 286-7, 302, 330, 348, 350

Cidade dos sonhos [*Mulholland Drive*, 2001, roteiro David Lynch], 49, 57-8, 342
Coração satânico [*Angel Heart*, 1987, roteiro Alan Parker], 143, 153, 216, 219, 232-3, 348, 352-3
Corpo que cai, Um [*Vertigo*, 1958, roteiro Alec Coppel e Samuel Taylor], 218, 238
Cortina de fumaça [*Smoke*, 1995, roteiro Paul Auster], 335
Crepúsculo dos deuses [*Sunset Boulevard*, 1950, roteiro Billy Wilder, Charles Brackett e D.M. Marshman Jr.], 203, 227, 282, 371
Deus e o Diabo na Terra do Sol [1964, roteiro Wálter Lima Jr., Paulo Gil Soares e Glauber Rocha], 284, 302
Diabo disse não, O [*Heaven Can Wait*, 1943, roteiro Samson Raphaelson], 71
E o vento levou [*Gone with the Wind*, 1939, roteiro Sidney Howard e Ben Hetch], 40, 287
Entre dois amores [*Out of Africa*, 1985, roteiro Kurt Luedtke], 75, 335
Era uma vez na América [*Once Upon a Time in America*, 1984, roteiro Leonardo Bienvenuti, Piero de Bernardi, Enrico Medioli, Franco Arcalli e Franco Ferrini], 180, 308
Era uma vez no Oeste [*Once Upon a Time in the West*, 1968, roteiro Sergio Donati, Dario Argento, Bernardo Bertolucci e Sergio Leone], 104, 189
Espírito de St. Louis, O [*The Spirit of St. Louis*, 1957, roteiro Billy Wilder], 198
Esqueceram de mim [*Home Alone*, 1990, roteiro John Hughes], 249
Estranho no ninho, Um [*One Flew Over the Cuckoo's Nest*, 1975, roteiro Bo Goldman e Lawrence Hauben], 47, 286-7
Estratégia da aranha, A [*Strategia del Ragno*, 1970, roteiro Marilú Parolini, Eduardo de Gregório e Bernardo Bertolucci], 298
Fabuloso destino de Amélie Poulain, O [*Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, 2001, roteiro Guillaume Laurant e Jean-Pierre Jeunet], 50, 67, 85, 339, 341-2, 348, 354
Faca de dois gumes [1989, roteiro Leopoldo Serran e Alcione Araújo], 274
Família de Pascual Duarte, A [1975, roteiro Ricardo Franco], 78
Fargo [*Fargo*, 1996, roteiro Joel e Ethan Coen], 257-8, 260, 275
Felicidade não se compra, A [*It's a Wonderful Life*, 1946, roteiro Frances Goodrich, Albert Hackett e Frank Capra], 138, 257
Fellini oito e meio [*8½*, 1963, roteiro Federico Fellini e Ennio Flaiano], 151, 194, 215, 269, 272, 338, 342-3, 348, 351
Fogueira das vaidades [*The Bonfire of the Vanities*, 1990, roteiro Michael Cristofer], 142, 252
Gata em teto de zinco quente [*Cat on a Hot Tin Roof*, 1958, roteiro James Poe], 299
Grande garoto, Um [*About a Boy*, 2002, roteiro Peter Hedges], 154
Horas, As [*The Hours*, 2002, roteiro David Hare], 171, 282
Hospital [*The Hospital*, 1971, roteiro Paddy Chayefsky], 281
Imperdoáveis, Os [*Unforgiven*, 1992, roteiro David Webb Peoples], 138, 213
Incrível exército de Brancaleone, O [*L'Armata Brancaleone*, 1966, roteiro Agenore Incrocci e Mario Monicelli], 229

Intocáveis, Os [*The Untouchables*, 1987, roteiro David Mamet], 137
Intolerância [*Intolerance*, 1916, roteiro David Wark Griffith], 250, 268
Janela indiscreta [*Rear Window*, 1954, roteiro John Michael Hayes], 44, 52, 59, 96, 102-3, 146, 185, 189, 191, 198, 234, 247-9, 296, 307, 332
Koyaanisqatsi [*Koyaanisqatsi*, 1982, roteiro Ron Fricke e Michael Hoenig], 45
Ladrões de bicicleta [*Ladri di biciclette*, 1948, roteiro Cesare Zavattini], 308
Leone Have Sept Cabeças, Der [1970, roteiro Gianni Amico e Glauber Rocha], 358
Ligações perigosas [*Dangerous Liaisons*, 1988, roteiro Christopher Hampton], 244, 306
Mágico de Oz, O [*The Wizard of Oz*, 1939, roteiro Noel Langley, Florence Ryerson e Edgar Allan Woolf], 15, 42, 49, 54-5, 60, 63, 85, 89, 109, 118-9, 259, 281, 328
Magnólia [*Magnolia*, 1999, roteiro Paul Thomas Anderson], 27, 150
Marido era o culpado, O [*Sabotage*, 1936, roteiro Charles Bennet], 242
Matar ou morrer [*High Noon*, 1952, roteiro John Cunningham e Carl Foreman], 210
Melhor impossível [*As Good as it Gets*, 1997, roteiro Mark Andrus e James Brooks], 156
Meu jantar com André [*My Dinner with André*, 1981, roteiro Wallace Shawn e Andre Gregory], 75
Minority Report [*Minority Report*, 2002, roteiro Scott Frank e Jon Cohen], 76, 203
Nashville [*Nashville*, 1975, roteiro Joan Tewkesbury], 105
Pagamento final, O [*Carlito's Way*, 1993, roteiro David Koepp], 202
Pássaros, Os [*The Birds*, 1963, roteiro Evan Hunter], 242
O pensionista [*The Lodger*, 1927, roteiro Marie Belloc Lowndes e Eliot Stannard], 54
Poderoso chefão, O [*The Godfather I, II e III*, 1971, 1974, 1990, roteiros Francis Ford Coppola e Mario Puzo], 147, 150, 158, 171, 183, 186, 189, 216-7, 228, 311, 313, 330
Pontes de Madison, As [*The Bridges of Madison County*, 1995, roteiro Robert Waller e Richard LaGravenese], 75, 180-1, 335
Psicose [*Psyco*, 1960, roteiro Joseph Stefano], 150, 302
Pulp Fiction [*Pulp Fiction*, 1994, roteiro Quentin Tarantino e Roger Avary], 122, 126, 134, 187, 207
Punhos de campeão [*The Set-Up*, 1949, roteiro Art Cohn], 210
Q*uase famosos* [*Almost Famous*, 2000, roteiro Cameron Crowe], 201
Regra do jogo, A [*La règle du jeu*, 1939, roteiro Jean Renoir], 151
Relíquia macabra [*The Maltese Falcon*, 1941, roteiro John Huston], 81, 207
Retorno, O [*Vozvraschenie*, 2003, roteiro Vladimir Moiseyenko e Aleksandr Novototsky], 41, 47, 330
Satyricon [*Satyricon*, 1969, roteiro Federico Fellini], 343
Se meu apartamento falasse [*The Apartment*, 1960, roteiro Billy Wilder e I.A.L. Diamond], 245
Senhor dos anéis, O [*The Lord of the Rings*, 2001, 2002, 2003, roteiros Fran Walsh], 180, 207

Sétimo selo, O [*Det Sjunde Inseglet*, 1956, roteiro Ingmar Bergman], 71, 302
Sexto sentido, O [*The Sixth Sense*, 1999, roteiro M. Night Shyamalan], 46, 49, 55-6, 128, 227, 348
Short Cuts – Cenas da vida [*Short Cuts*, 1993, roteiro Robert Altman e Frank Barhydt], 96, 105, 150
Shrek [*Shrek*, 2001, roteiro Ted Elliott, Terry Rossio, Joe Stillman e Roger Schulman], 276, 344
Shrek 2 [*Shrek 2*, 2004, roteiro Andrew Adamson, Joe Stillman, J. Stem e David Weiss], 184
Sobre meninos e lobos [*Mystic River*, 2003, roteiro Brian Helgeland], 239
Taxi Driver [*Taxi Driver*, 1976, roteiro Paul Schrader], 16, 46, 78, 308
Teorema [*Teorema*, 1968, roteiro Pier Paolo Pasolini], 42
Testemunha, A [*Witness*, 1985, roteiro Earl Wallace e William Kelley], 42, 58, 115, 117, 207, 209, 302, 328
Tira da pesada, Um [*Beverly Hills Cop I, II* e *III*, 1984, 1987, 1994, roteiros Danilo Bach, Daniel Petrie Jr., Robert Wachs e Steven de Souza], 156
Tubarão [*Jaws*, 1975, roteiro Peter Benchley e Carl Gottlieb], 28, 149
Twister [*Twister*, 1996, roteiro Michael Crichton e Anne-Marie Martin], 44, 149

SÉRIES, MINISSÉRIES E SERIADOS DE TV

24 Horas [*24*, 2001, roteiro Joel Surnow, Robert Cochran e outros], 210, 360
A sete palmos [*Six Feet Under*, 2001-5, HBO, criado por Alan Ball], 67, 249
E.R. [*E.R.*, 1994-, roteiro Michael Crichton, Lydia Woodward e outros], 48, 62, 330
Hilda Furacão [1998, TV Globo, roteiro Glória Perez], 249
Intocáveis, Os [*The Untouchables*, 1959-63, ABC, roteiro Theodore Apstein, George Bellak e outros], 202
Mulher [1998, TV Globo, roteiro Maria Adelaide Amaral, Euclydes Marinho e outros], 308
Negro Léo [1986, TV Globo, roteiro Euclydes Marinho e Luiz Gleiser], 55
Sex & the City [*Sex & the City*, 1998-2003, HBO, roteiro Darren Star e outros], 202
Você decide [1992, TV Globo, roteiro Antônio Carlos da Fontoura, Péricles de Barros e outros], 180

NOVELAS DE TV

All my Children [*soap opera*, 1970-, ABC, criada por Agnes Nixon], 249
Dono do mundo, O [1991, TV Globo, roteiro Gilberto Braga], 278

Laços de família [2000, TV Globo, roteiro Manoel Carlos], 177
Pecado capital [1975-76, TV Globo, roteiro Janete Clair], 156
Roque Santeiro [1985, TV Globo, roteiro Dias Gomes e Aguinaldo Silva], 192, 259, 302, 330
Salvador da pátria, O [1989, TV Globo, roteiro Lauro César Muniz], 291
Senhora do destino [1990, TV Globo, roteiro Aguinaldo Silva], 330
Tieta [1990, TV Globo, roteiro Aguinaldo Silva, Ana Maria Moretzsohn e Ricardo Linhares], 79, 295
Vale tudo [1988, TV Globo, roteiro Gilberto Braga, Aguinaldo Silva e Leonor Bassères], 269, 302, 316, 330

PEÇAS DE TEATRO

Antígona [442 a.C., Sófocles], 149, 159, 224, 260
Balcão, O [*Le balcon*, 1956, Jean Genet], 141, 159
Barrela [1958, Plínio Marcos], 298
Bonde chamado desejo, Um [*A Streetcar Named Desire*, 1947, Tennessee Williams], 298
Casa de boneca [*Et dukkehjem*, 1879, Henrik Ibsen], 31
Édipo em Colona [401 a.C., Sófocles], 159, 285
Édipo rei [c.425 a.C., Sófocles], 159, 225, 253, 352-3, 355
Esperando Godot [*En attendant Godot*, 1952, Samuel Beckett], 200-1
Fim de partida [*Fin de partie*, 1957, Samuel Beckett], 298
Hamlet [*Hamlet*, 1603, William Shakespeare], 83-4, 103, 109, 114, 172, 200-1
Entre quatro paredes [*Huis Clos*, 1944, Jean-Paul Sartre], 298
Júlio César [*Julius Caesar*, 1599, William Shakespeare], 235, 244, 297
Medida por medida [*Measure for Measure*, 1604, William Shakespeare], 185
Mercador de Veneza, O [*Merchant of Venice*, 1598, William Shakespeare], 103
Morte do caixeiro viajante, A [*Death of a Salesman*, 1949, Arthur Miller], 298
Na floresta do alheamento, *O marinheiro* e *Primeiro Fausto* [Fernando Pessoa], 338
Otelo [*Othello*, c.1604, William Shakespeare], 146
Pigmalião [*Pygmalion*, 1912, George Bernard Shaw], 30
Rei Lear [*King Lear*, 1605, William Shakespeare], 103, 111
Ricardo III [*Richard III*, 1592, William Shakespeare], 196
Três irmãs, As [1900, Anton Tchekhov], 310
Três mulheres altas [*Three Tall Women*, 1994, Edward Albee], 299
Visita da velha senhora, A [*Der Besuch der Alten Dame*, 1956, Friedrich Dürrenmatt], 79, 249, 299

CONTOS, POEMAS E ROMANCES

"Afinação da arte de chutar tampinhas" [João Antônio], 167
Anna Karenina [Leon Tolstoi], 33
Apanhador no campo de centeio, O [*The Catcher in the Rye*, J.D. Salinger], 75
"Babas del diablo, Las" [Julio Cortázar], 16-7, 66, 111, 247, 300, 332, 342, 348, 351
"Canção de amor de J. Alfred Prufrock, A" ["The Love Song of J. Alfred Prufrock", T.S. Eliot],15, 280
"Cantiga de esponsais" [Machado de Assis], 38
Cem anos de solidão [*Cien años de soledad*, Gabriel García Márquez], 69, 334
Comédia humana, A [*La comédie humaine*, Honoré de Balzac], 47
Deerslayer, The [James Fenimore Cooper], 361-2
Estudo em vermelho, Um [*A Study in Scarlet*, Arthur Conan Doyle], 234
"Famigerado" [João Guimarães Rosa], 296
Grande sertão: veredas [João Guimarães Rosa], 32, 70, 75, 81, 139, 342, 347-8
Grandes esperanças [*Great Expectations*, Charles Dickens], 285, 294
Horas, As [*The Hours*, Michael Cunningham], 217
Ligações perigosas, As [*Les liaisons dangereuses*, Choderlos de Laclos], 68, 84, 86, 145, 231
Lord Jim [*Lord Jim*, Joseph Conrad], 348
Maçã no escuro, A [Clarice Lispector], 268
"Minority Report, The" [Philip K. Dick], 33, 76, 203
"Morte de Ivan Ilitch, A" [Leon Tolstoi],376
Mrs. Dalloway [*Mrs. Dalloway*, Virginia Woolf], 75, 205, 282
"Neves do Kilimanjaro, As" ["The Snows of Kilimanjaro", Ernest Hemingway], 348, 376
"Pai Francisco" [cantiga de roda], 99-100
Sobre meninos e lobos [*Mystic River,* Dennis Lehane], 239
"Tema do traidor e do herói" ["Tema del traidor y del héroe", Jorge Luis Borges], 259, 297-8
Ulisses [*Ulysses*, James Joyce], 18, 41-2, 75, 199, 210, 293

Índice remissivo

A

ação,
aceleração, desaceleração,
adaptação,
agente,
agir,
alívio cômico,
ambigüidade ,
antagonista,
anti-herói,
aparte,
apresentação,
arquétipo,
artista,
assunto,
atenção,
atividade,
ato,
ato falho,
ator,
autor,

B

bisbilhotar,
bloco de capítulos,
bloco de cenas,
bordão,
brevidade,

C

cabeçalho,
câmera,
câmera objetiva,
câmera subjetiva,
caráter,
caricatura,
carta, epístola,
catarse,
causa, causalidade,
cena,
cena acessória,
cena essencial,
cena obrigatória,
cenário,
cenógrafo,
cinema,
circunstância,
clareza,
classes de palavras,
clichê,
clímax,
coadjuvante,
código narrativo,
coerência,
colaboração,
comédia,
complicação,
composição,
conceito,
concisão,
condensação,
conectivo,
conexão,
conflito,
conjunto de conceitos,
conotação,
continuísta de roteiro,
coro,
corte,
costura,
crise,

D

denotação,
desconexão,
desconhecimento,
descrição,
desfecho,
deus ex machina,
dialeto,
diálogo,
dilema,
diretor, direção,
disposição,
distância,
diversão,
documentário,
dogma,
dramático,
dramaturgia dramática,
dramaturgia épica,
dramaturgia lírica,

E

economia,
elemento de estória,
elipse,
emblema,
emoção,
empatia,
entonação,
épico,
epifania,
epílogo,
escaleta,
escritor,
especificador,
espectador,
essencialismo,
esticomitia,
estilística,
estilo,
estória,
estória futura,
estória pregressa,
estrangeirismo,
estranhamento,
estratégia narrativa,
evento,
exibicionismo,
existencialismo,
expectativa,
expressionismo,

F

fábula,
fabular,
fade in,
fade out,
fait divers,
fala,
fatia de vida,
fato,
feito,
figurante,
filme,
fio de estória,
flashback,
flashforward,
fluxo causal,
fluxo temporal,
fofoca,
fonte de estórias,
formato,
fotografia,
fuga,
função,
fusão,

G

gancho,
gênero de narrativa,
gíria,
gradação,
gramática,
grande indústria,

H

happy end,
herói,
hierarquia,
hipertipo,
história,
horror,
húbris,

I

idéia,
identificação,
ideologia,
idioleto,
imagem,
imaginação,
imitação, mimetização,
impressionismo,
incidente,
incidente acessório,
incidente essencial,
índice,
inferência,
informação,
insert,
interpretação,
ironia dramática,

J

jogo de ações,
jornada,
jornalismo,

L

lacuna,
legenda,
leitor profissional,
letreiro,
lírico,
literatura,
locação,
loci,
loop,
lugar,

M

maniqueísmo,
mapa de personagens,
massa de estória,
melodrama,
memória,
metáfora,
metalinguagem,
metonímia,
microfone,
monólogo,
monólogo interior,
motivação,
música,

N

narração,
narrador,
narrativa,
narrativa jornada,
narrativa ritual,
naturalismo,
nome de personagem,
norma,
norma lingüística,
novela de tv,
núcleo de personagens,

O

objetividade,
objetivo,
objeto,
obstáculo,
off,
onomasiologia,
organização,
over,

P

parecer,
pastiche,
pausa,
percepção,
perfil de personagem,
peripécia,
personagem,
personagem-arquétipo,
personagem-avesso,
personagem-escada,
personagem-orelha,
personagem principal,
personagem raso,
personagem redondo,
personagem secundário,
pesquisa,
pesquisador de texto,
piedade,
pitch,
plano,
plano de localização,
plano sintático,
poesia,
policial,
pólo,
ponto de ataque,
ponto de foco,
ponto de virada,
ponto de vista,
post hoc,
postura,
premissa,
prioridade,
problema dramático,
produtor, produção,
progressão,
prólogo,
propter hoc,
protagonista,

R

reação,
real, realidade,
realismo,
reconhecimento,
recurso de narrativa,
redundância,
referência,
regra,
relato,
rememoração,
retórica,
revisão,
reversão,
ritmo,
ritual,
roteirista,
roteiro,
roteiro de cinema,
roteiro de tv,
roteiro dramático,
roteiro épico,
rubrica,
rubrica de cena,
rubrica de costura,
rubrica de fala,
rubrica de situação,

S

sátira,
script doctor,
seleção,
semasiologia,
significado,
significante,
signo,
silêncio,
simbolismo,
símbolo,
simpatia,
sinopse,
sintaxe,
situação,
situação-limite,
soap opera,
solilóquio,

som,
som da fala,
sonata,
sonoridade,
sossego,
storyline,
subjetividade,
substantivo,
subtexto,
subtrama,
sucessão,
surpresa,
suspensão da descrença,
suspense,
susto,

T

teaser,
teatro,
tédio,
televisão, tv,
tema,
tempo,
tempo da estória,
tempo da narrativa,
temporalidade,
tempo verbal,
tensão,
teoria,
theatron,
thriller,
tipo,
título,
tom,
traço de perfil,
tragédia,
trama,
trama principal,
trama secundária,
transição,
transição rápida,
trilha,
troféu,

U

unidade,

V

variação,
verossimilhança,
vetor,
vida,
vilão,
vocabulário,
voyeurismo,

Este livro foi composto em Minion e GillSans
e impresso pela Geográfica Editora em abril de 2007.